

# SUPER JUEGOS

Nº 51 • JULIO 1996 • 395 PTAS.

Z  
GRUPO ZETA

PRIMERAS IMAGENES DE CRASH BANDICOOT

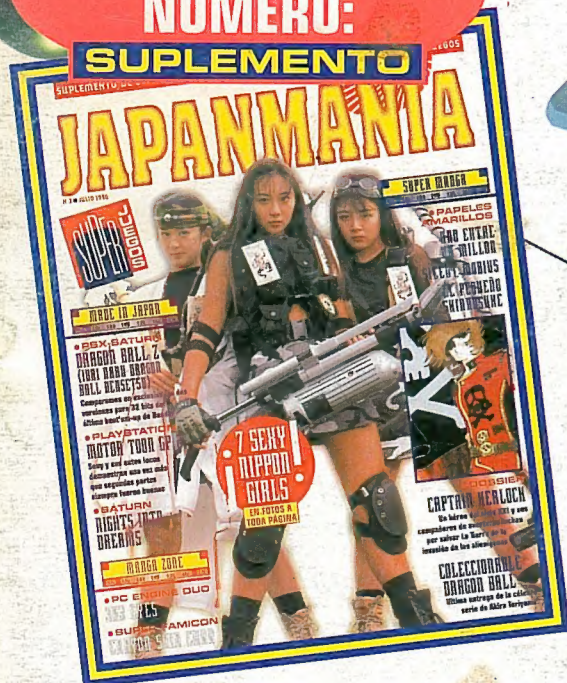


LOS MEJORES  
**TRUCOS**

**50**  
NUEVOS JUEGOS  
COMENTADOS

SUPER LISTA DE  
EXITOS DE LOS  
60 MEJORES JUEGOS

GRATIS CON ESTE  
NUMERO:



SATURN-PSX

## OLYMPIC SUMMER GAMES

El gran clásico de  
U.S. GOLD se  
presenta como  
un serio aspirante  
al podio.

SATURN-PSX

## OLYMPIC SOCCER

Ponte una medalla con el  
espectacular juego de fútbol  
que despertará pasiones en Atlanta 96.

PLAYSTATION



# ESPECIAL VIDEOJUEGOS OLIMPICOS



• **FERIA E3** • Todas las novedades para una temporada que viene muy prometedora



namco

playStation

RIDGE RACER  
REVOLUTION

PASAR DE LA PANT  
ES SÓLO CUES



adidas®

adidas  
power  
soccer

Beile Arena Toshinden 2 and its characters are trademarks of Takara Co., Ltd. All rights reserved. © Takara Co., Ltd. 1996. © 1995 Pygnosis. All rights reserved. TM & © 1993, 1994, 1995 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved." PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.





ALLA AL MUNDO REAL  
CIÓN DE PODER.

TAKARA®

# RATTLE ARENA TO SHINDEN 2

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes  
consultarla en el teléfono **902 102 102.**

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

Todo el poder en tus manos.





# SUMARIO

9661 01707  
JULIO 1996



Después de caer eliminados de la eurocopa injustamente ante los hijos de la grandísima Bretaña, los deportistas españoles se preparan para acudir a la cita olímpica de Atlanta. Para que vayáis abriendo boca y como muestra de nuestra sempiterna originalidad, os hemos preparado un montón de previos y reviews con el tema olímpico como indiscutible protagonista. Los más perspicaces observarán como algunas secciones, como Game Master o

Vídeo CD han desaparecido este mes. No os preocupéis, porque sólo se han ido de vacaciones temporalmente. Pronto las tendréis de nuevo.

## EN PORTADA

12

### FERIA E3

El Marco Polo de los videojuegos, Asikitanga, se ha dado un garbeo por Los Angeles para traernos un completo y extenso reportaje sobre todo lo que nos va a venir en los próximos meses de las diferentes compañías.



28

### CRASH BANDICOOT

Os presentamos a la nueva mascota de Sony que viene dispuesta a luchar frente a frente con MARIO 64. Un plataformas tridimensional con toda la magia que sólo los clásicos saben transmitir a los usuarios. Fantástico.



## SUPER PREVIEWS

### 32 F1

Es, probablemente, el juego de PlayStation más esperado de los últimos meses. Aquí tenéis un nuevo acercamiento a esta obra maestra de Psygnosis.

### 34 JUMPING FLASH 2

Si la primera parte ya nos sorprendió por su tremenda originalidad, la segunda conserva este aspecto puliendo los mínimos errores de su predecesora.

### 36 PETE SAMPRAS XTREME

Ya iba siendo hora de que un juego de tenis bueno llegara a las consolas de 32 bits. Este juego tiene todo para triunfar en esta disciplina deportiva.

### 37 BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

Climax y Probe unen fuerzas y nos traen este estupendo juego de plataformas para Mega Drive que demuestra, una vez más, que esta consola aún tiene mucho que decir.

### 38 GUN GRIFFON

Un nuevo simulador bélico para Saturn en el que controlaremos uno de esos «trajes de combate». Acción tridimensional, buenos gráficos y mucha dificultad.

### 39 THREE DIRTY DWARFS

Mucho ojito con este juego, porque se trata de una original mezcla de juegos como EARTHWORM JIM o GUARDIAN HEROES repleta de buenas maneras.

### 40 IMPACT RACING

Cuando lo de conducir se convierte en una lucha sin cuartel en la que deberemos disparar a nuestros contrincantes, la cosa alcanza tintes épicos.

### 41 BURNING ROAD

Una especie de DAYTONA para PSX pero con escenarios de rally. Muy bien hecho, y ciertamente complicado.

### 42 ATHLETE KINGS

La respuesta de Sega para estas olimpiadas tiene ya nombre. Gráficamente no tiene rival, y además es muy divertido. ¿Quién da más?



48

**INTERNATIONAL TRACK & FIELD**

Reconversión de uno de los clásicos de los arcades que más heridas y agujetas nos dejó en nuestros dedos. Los que decidan adquirirlo que vayan haciendo acopio de Reflex, Tatum y demás pomadas que alivien dolores de huesos.



60

**RESIDENT EVIL**

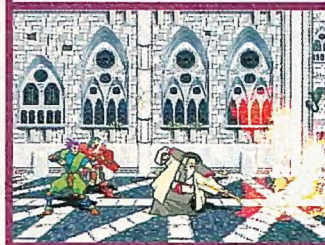
El número uno de los juegos de PlayStation tiene ya un nombre. La producción de Virgin recoge los mejores esquemas que ALONE IN THE DARK impuso en su día, y los eleva a cotas realmente espectaculares.



66

**GUARDIAN HEROES**

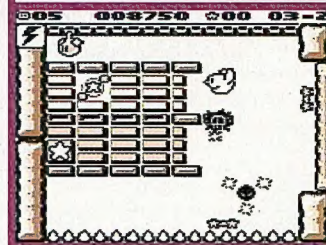
Si RESIDENT EVIL es la mejor aventura de la historia, GUARDIAN HEROES lo es entre los beat'em-up con scroll. Todo un juegazo con increíbles detalles de originalidad y con un look de dibujo animado soberbio.



62

**KIRBY'S BLOCKBALL**

La célebre mascota de Hal Laboratories no para de darnos sorpresas. En esta ocasión no se trata de uno de sus geniales y divertidos plataformas, sino de un arcade al más puro estilo ARKANOID con eternas dosis de jugabilidad.

**46 SUMMER OLYMPIC GAMES - PSX, SATURN**

Según De Lúcar, este juego no puede competir a nivel gráfico con sus rivales de Konami y Sega, pero su gran jugabilidad le hará tutear a los mejores del género.

**R E V I E W S****52 OLYMPIC SOCCER**

Cuando a la hora de programar un juego de fútbol sólo se persigue dotarlo de grandes cantidades de jugabilidad, se crea un juego como éste. Más que interesante.

**54 SUMMER OLYMPIC GAMES - GAME BOY**

Parece mentira que Game Boy sea capaz de albergar en sus entrañas juegos como éste. Con el uso de Super Game Boy, todo se hace más agradable si cabe.

**56 SUMMER OLYMPIC GAMES - SNES, MEGA DRIVE**

De toda la serie olímpica que U. S. Gold nos ha preparado, las versiones para 16 bits son, lamentablemente, las más pobres. Una pena para los poseedores de estas consolas, ya que sólo les queda la envidia como solución.

**70 TILT**

Después del genial TRUE PINBALL, sólo un juego como el TILT sería capaz de hacerle sombra. La elección depende de ti, pero yo que tú no me perdería esta review de Mayerick en la que nos cuenta todos sus secretos.

**82 NFL GAME DAY**

Los cada vez más aficionados a los deportes con sabor americano estás de enhorabuena, porque este simulador es probablemente el mejor que jamás ha salido de este deporte. Por espectáculo que no quede.

**SECCIONES****8 Noticias****90 Amigamania****94 A pie de Pista****98 Retroviews****104 Internecio****110 Trucos**

10

**INTERNEWS**

A partir de este mes incluimos una sección en la que os mostraremos todo lo mejor que se cuece en ese universo de ideas y datos llamado Internet. La mejor manera de estar a la última en todo lo concerniente a consolas.

**74 NBA LIVE'96**

En el mundo de los simuladores de baloncesto, entre los que la concepción arcade no es lo más importante, este juego es con toda seguridad uno de los líderes.

**78 NHL FACE OFF**

Cuando el hockey sobre hielo aprovecha al máximo el potencial de las llamadas consolas de última generación, aparecen juegos como éste. De lo mejorcito de este segmento deportivo.

**80 DESCENT**

Una especie de DOOM en el que controlaremos una nave que puede moverse en todas las direcciones imaginables. Curioso aunque no tan brillante como los juegos que le han precedido.

**82 THE HORDE**

Una aventura que nos llega de la mano de BMG y que mezcla el Full Motion Video con luchas tridimensionales en perspectiva isométrica frente a los más repulsivos demonios.

**84 GALAXY FIGHT**

Al igual que su predecesor de PlayStation, este juego para Saturn repite conceptos archiconocidos en el mundo de los juegos de lucha aunque le falta cierto carisma.

**MAPAS****106 RAYMAN**

Tercera entrega de uno de los juegos más sobresalientes del catálogo de las consolas de 32 bits. R. Dreamer intentará sacarnos del atolladero en que muchos de los que amamos este juego nos encontramos.





GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
Consejeros: F. Javier López López  
y José Sandlemente Sánchez  
Director General: Dalmau Codina  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol  
y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: (91) 586 33 00

#### DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.

Director Gerente: Mariano Bartivas  
Director Editorial: Damián García Puig

#### ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
Teléfono: (91) 586 33 00

Director Administrativo: Ignacio García  
Producción: Javier Serrano (director),  
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)  
Promoción y ventas: Carlos Bravo  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: (91) 586 33 53

#### PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara  
DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
Fax: (91) 586 35 63

Cataluña y Baleares  
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.  
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30

Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
O'Donnell 12. 28009 Madrid.  
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

#### DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

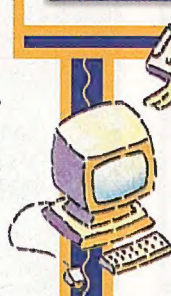
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420  
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Francia: Christian Agosse. París. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26  
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.  
Tel.: 8 663 59 96  
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93  
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09  
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92

# PRESS STA



¿Qué harán los muchachos de SUPER JUEGOS durante estas vacaciones? Bueno, no ha sido fácil pero hemos logrado plasmarlo en

este simpático dibujo.

① **ASIKITANGA**. Cantará aquello de «volando voy, volando vengo, no me cuesta un duro, que suerte tengo».

② **THE PUNISHER**. Disfrutará como loco con su bañador hecho a medida. Vamos, que tendrá un verano redondo.

③ **THE ELF**. Cumplirá uno de sus grandes sueños dorados: pasar todas las vacaciones con Yoshi pero sin Mario.

④ **MAYERICK**. Abandonará la áridas tierras albaceteñas para aprender a nadar sin tener que taparse la nariz.

⑤ **DELOLAST**. Junto con Moisés, la única persona capaz de separar las aguas del mar con un solo grito.

⑥ **NEMESIS**. Será detenido por hacer el muerto y ser confundido por los bañistas con un gran tiburón blanco.

⑦ **THE SCOPE**. El morenazo de la redacción estrenará las primeras gafas de bucear con peluquin incorporado.

⑧ **DE LUCAR**. Hará lo mismo que durante el resto año, es decir, nada. Sólo cambiará de postura y sexo.

⑨⑩ **R. DREAMER & ITURRIOZ**. Dreamer, además de bucear en busca de trucos, rescatará a un Iturrioz obsesionado con la economía sumergida.

ABIERTO POR



VACACIONES



ABIERTO POR



VACACIONES



ABIERTO POR



# EDITORIAL

## UN VERANO ESPECIAL

La época estival no suele ser la más propicia para esto de los videojuegos. Da la impresión de que las vacaciones no van con ellos, a pesar de ser la época en la que disponemos de más tiempo de lo habitual para dedicarlo a nuestra afición favorita. En esta ocasión, y gracias a la Eurocopa y las Olimpíadas de Atlanta, títulos no nos van a faltar. Pero, además de esto, hay un hecho que, no por esperado, es menos trascendente. Pronto, muy pronto, desvelaremos ese gran secreto llamado Nintendo 64 que tantas revistas, tanto nacionales como extranjeras, se han dedicado a elevar a los altares sin ni siquiera poder examinar concienzudamente sus juegos. En SJ lo haremos sin especulaciones baratas. Frente a frente. En los



próximos números, coincidiendo con su salida oficial en Japón, os contaremos todo sobre la consola más laureada de los últimos tiempos sin que, curiosamente, haya podido mostrar jamás sus encantos al 100 por 100. No os los perdáis.

VACACIONES  ABIERTO POR



VACACIONES



ABIERTO POR



VACACIONES

ABIERTO POR VACACIONES





## SIMULADORES

### VIRTUAL GOLF: EL GRAN GOLPE DE CORE

Si eres uno de los muchos usuarios de *PlayStation* aficionados a los simuladores de golf, ve preparando tu *swing* porque **Core Desing LTD** está ultimando uno de los mejores programas que hemos visto en este género. Se llama **VIRTUAL GOLF** y cuenta con un diseño realmente espectacular en los recorridos, personajes renderizados y un realismo sólo comparable a su extraordinaria jugabilidad. Varios torneos, múltiples modos de juego entre los que no faltan la clásica opción para dos jugadores simultáneos, controles claros y manejables y una cantidad de perspectivas tan generosa como espectacular y soberbia.



Aunque ha pasado algún tiempo, estamos seguros que muchos de nuestros lectores más veteranos recordarán este magnífico juego de Taito llamado **BUBBLE BOBBLE**.



## NINTENDO

### NICIA DE NUEVO OTRA GRANDIOSA CAMPAÑA DE VERANO

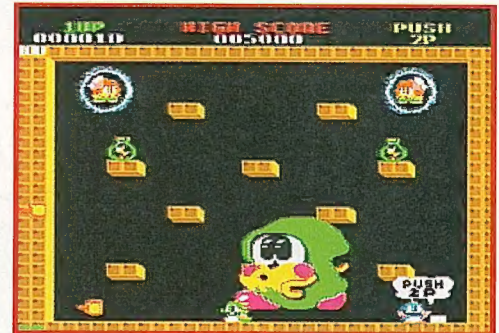
Nintendo España acaba de mostrarnos algunos de sus próximos lanzamientos y ya podéis empezar a rascaros los bolsillos porque hay ofertas increíbles. Si os gustan los clásicos a un precio reducido (entre 3.490 y 4.490 pesetas) podréis encontrar una gran oferta con los juegos de **Game Boy** **SUPER MARIO LAND 1 y 2**, **WARIO LAND**, **DONKEY KONG** y **TETRIS**. Otras novedades interesantes serán **LOS PITUFOS 2** para **SNES**, y **TETRIS BLAST** para **Game Boy**. También habrá una gigantesca



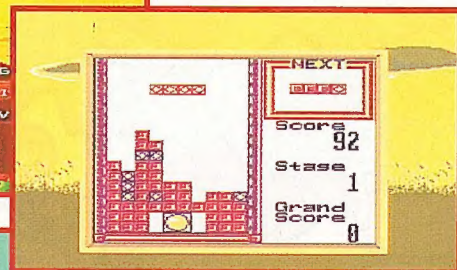
Los azules y chiquitines Pitufos regresan a SNES con otro divertido juego de plataformas en el que deberán recorrer todos los continentes del planeta, sorteando un montón de dificultades y contratiempos.

## VISTA ATRAS

### ARCADIA ECHA MANO DE LOS CLASICOS DE SIEMPRE



Aunque a muchos pueda extrañarle, los grandes clásicos del pasado en recreativa están consiguiendo hacerse un hueco dentro de los catálogos de la nueva generación de consolas. **Arcadia** no ha querido ser menos, y ahora presenta **DOUBLE BUBBLE BOBBLE** para **PlayStation** y **Saturn**. Un divertidísimo compacto con dos juegos que marcaron toda una época: **BUBBLE BOBBLE** y **RAINBOW ISLANDS**. Si os gustan los arcades de toda la vida, estos dos juegos son de lo mejor.



Game Boy contará, muy próximamente, con uno de los mejores, más divertidos e innovadores TETRIS que, en su día, pudimos disfrutar en su hermana SNES.

campaña con Pepsico, a nivel nacional y con concurso incluido durante el mes de julio, para promocionar su fantástico juego **TOY STORY** de **SNES**. Este evento tendrá lugar en los centros de **CONTINENTE**, **ALCAMPO** y **PRYCA**. Para más información, llamad al **CLUB NINTENDO (91) 319 22 44**.



# SEGA NO DESCANSA NI EN EL VERANO

A los usuarios de Sega en nuestro país les agrada saber que Sega España va a echar la casa por la ventana y, en los próximos meses, sacará una auténtica salvajada de títulos para la gran mayoría de sus sistemas. A la larga lista de juegos para Saturn que dimos el mes pasado, habrá que añadir a partir de ahora 3D LEMMINGS, NBA ACTION, EXHUMED, NIGHTS, STORY OF THOR 2, WORLD WIDE SOCCER y HEART OF DARKNESS. Todos estos títulos prometen ser verdaderos éxitos, pero prestad mucha atención a EXHUMED, una especie de DOOM ambientado en el Egipto faraónico, y NBA ACTION, un si-



mulador baloncestístico a la altura de los mejores del género. Además de estos programas, podréis encontrar otras espectaculares novedades como POCAHONTAS o DISCWORLD, el primero de ellos en nuestra sección de previews. Sega también nos acaba de confirmar el precio japonés del Net Link para Saturn, 14.800 yens (18.500 pesetas). En Mega Drive la cosa se anima, bueno más que animarse es que irá de dibujos animados, con la llegada de POCAHONTAS y del narigudo PINOCCHIO en el próximo mes de octubre.

Sega no quiere que sus competidores le adelanten terreno en las fechas estivales. Lo que nos tienen preparado es fantástico.



## CON FUERZA

### BMG ABRE FUEGO EN EL COMPETIDO MERCADO DE 32 BITS

La multinacional BMG acaba de sorprendernos gratamente con dos excelentes títulos para Saturn y PlayStation. El primero es EXHUMED, que en su versión de Saturn



será distribuido por Sega, y el segundo es FIRO & KLAUD. FIRO & KLAUD consiste en un divertidísimo y curioso shoot'em-up en perspectiva isométrica, cuya acción se sitúa en las calles de una ciudad tomada por todo tipo de maleantes. La acción es total, con mucho disparo, situaciones carcajeantes y la ambientación es para quitarse el sombrero. Los esperamos ansiosos.



Además de una gran espectacularidad gráfica, FIRO & KLAUD derrocha simpatía y acción total.



Back

Forward

Home

Reload

Images

Open

Print

Find

Stop

Go To:

super.juegos@mad.servicom.es

What's New?

What's Cool?

Handbook

Net Search

Net Directory

Software

Inter

newts

servicom



CONTRA '96:

PRIMERAS IMAGENES

■ Una de las sagas más clásicas de la factoría Konami está a punto de realizar su primera incursión en el mercado de los 32 bits. CONTRA '96 nos permitirá elegir entre cuatro personajes, uno o dos jugadores, visitar diversos mun-





dos e incluso la posibilidad de jugar en 3D por medio de unas gafas especiales. Esto unido a unos gráficos impactantes y la jugabilidad *made in Konami* harán de este juego uno de los títulos del año.



DARK FORCES:

LA JOYA DE LUCASARTS

■ Dos de los mayores éxitos de LucasArts en el mercado del PC, DARK FORCES y REBEL ASSAULT II, están a punto de ver la luz en PlayStation. Aprovechando la superioridad gráfica y sonora del hardware de Sony, DARK FORCES promete superar todo lo visto en



SHINETSU SAMURAI

SPIRITS BUSHIDORETSUDEN

■ Más conocido entre los cristianos como SAMURAI SHODOWN RPG, hemos tenido acceso a algunos detalles sobre la programación del que promete ser el mejor juego de Neo Geo CD de la historia.



4.500 pantallas, 200 técnicas de ataque, 150 escenarios de batalla, 30 actores prestando su voz y 50 horas de juego componen esta obra maestra que verá la luz el 26 de Junio. En tanto, ya se anuncian las versiones PSX y Saturn.

PlayStation

en cuanto a shoot'em-ups tipo DOOM se refiere. Para ello cuenta con un gran número de misiones, espectaculares efectos gráficos, una banda sonora trepidante y toda la magia del universo





de George Lucas. Esperemos que ambos títulos no tarden en llegar al mercado español, ansioso de novedades y buenos títulos como éste.





RUMORES DE INTERNET

0 ítems

53,8 MB en disco

20,6 MB libres

DAYTONA REMIX

anunciado oficialmente

■ Parece ser que la idea de remendar viejos errores de la compañía esta calando hondo en Sega, lo que les ha llevado a crear DAYTONA USA CHAMPIOSHIP CIRCUIT EDITION para Saturn, una versión «remix» del clásico juego de carreras que incorporará, entre otras cosas, 5 circuitos, 4 vistas distintas y nuevas músicas, así como un modo de dos jugadores a pantalla partida o bien a través del X-Band, el conocido módem de la consola de Sega.

Memory Drive para PlayStation

■ Datel está ultimando el lanzamiento de un nuevo periférico para PlayStation: Memory Drive. Consiste en una unidad de disco de doble densidad, conectable al port de la memory card, con lo que podremos grabar nuestras partidas en diskettes de 3 1/2. Su precio: 99.95 \$.

Conéctate a SUPER JUEGOS.

■ Déjanos tus mensajes, en esta dirección: [super.juegos@mad.servicom.es](mailto:super.juegos@mad.servicom.es)

10 SUPERJUEGOS



# GRUPO ZETA

## EL PERIODICO DE CATALUNYA MAS LIDER

Según los últimos datos ofrecidos por la Oficina para la Justificación de la Difusión (OJD), **EL PERIODICO DE CATALUNYA** es el líder absoluto de la prensa catalana al certificar una difusión media en 1995 de 215.581 ejemplares diarios. Durante este mismo año 95, la ventas de **EL PERIODICO** aumentaron en 22.005 ejemplares diarios, coincidiendo con la mejora de los contenidos del diario y el incremento de su prestigio en todos los ámbitos de la vida catalana y española. **EL PERIODICO DE CATALUNYA** también está de enhorabuena por la excelente acogida que los usuarios han dispensado a su servicio de difusión a través de **Internet**. El pasado día de Sant Jordi se reci-

Ramón Poch, director de OJD en Catalunya, firma el acta acompañado de José Sanclemente, Antonio Franco, Paco Petrel y Rafael Nadal.



bieron más de 8.000 conexiones, y en lo que va de año se ha logrado consolidar una media de 1.800 conexiones diarias a su edición electrónica, con gran aceptación entre la colonia española en EE.UU. y Japón.

# GRUPO ZETA

## INTERVIU CUMPLE SUS 20 PRIMEROS AÑOS DE EXITOS.

El pasado día 20 de Mayo, la revista **INTERVIU** conmemoró su vigésimo aniversario en una multitudinaria fiesta celebrada en el **Hotel Palace** de Madrid. A este histórico evento, al que acudieron más de dos mil personas invitadas, no faltaron los personajes más representativos del mundo de la política, la economía, la cultura, el deporte y de la vida social española de los últimos 20 años. **Antonio Asensio**, presidente de **Grupo Zeta** y de **Antena 3**, manifestó su deseo de que «todos los que estamos aquí y algunas persona más podamos celebrar los cuarenta años del semanario». Todos los asistentes quisieron destacar la importancia que ha tenido **INTERVIU** en nuestro país.

# MUNDO GAMES

## PEDIDOS TELEFONICOS: (Pago contra-reembolso)

Envío Urgente **MUNDIEXPRESS** 500 Pts. Entrega 2 días. Normal 300 Pts.

\* Sólo pedidos superiores a 3.000 Pts.  
Inferiores con recargo de 750 Pts. \*

## DESCUENTOS PARA TIENDAS

### GAME BOY

ALADIN.....	3490
BATMAN 2.....	2990
BATMAN FOREVER.....	3490
BUBBLE BOBBLE 2.....	2990
COOL ADV.....	2990
DONKEY KONG.....	4490
DONKEY KONG 2.....	4490
DUCK TALES.....	2990
DUCK TALES 2.....	2990
FIFA '96.....	4490
FLINTSTONES.....	2990
GOAL.....	2990
JUNGLE BOOK.....	2990
LION KING.....	4490
LITTLE MERMAID.....	2990
MARIO.....	2990
MARIO 2.....	3990
MARIO 3.....	3990
MICKY ULTIMATE.....	2990
MORTAL KOMBAT 3.....	4490
MORTAL KOMBAT 2.....	2990
NBA ALL START 2.....	2990
NBA JAM.....	2990
NIGEL MANSSELL.....	2990
NINJA TURTLES 3.....	2990
POPEYE.....	2990
POWER RANGER.....	3490
POWER RANGER 2.....	4490
ROGER RABBIT.....	2990
SPEEDY GONZALEZ.....	3490
SPIDERMAN 3.....	2990
STAR WARS 2.....	2990
STREET FIGHTER 2.....	4990
TALESPIR.....	2990
TARZAN.....	2990
TETRIS BLAST.....	2990
TINY T. WAKY SPORT.....	2990
TINY TOON 2.....	2990
TON & JERRY 2.....	2990
WARIO BLAST.....	3490
YOGI BEAR.....	3490
KILLER INSTINT.....	2990

### SUPER NES

ALIEN 3.....	6990
BATMAN FOREVER.....	6990
CANNON FODDER.....	5490
CRASH DUMMIES.....	4990
DOOM.....	5990
DRAGON.....	5990
F.T. BASEBALL.....	4990
FEVER PITCH SOCCER.....	6990
FIFA '95.....	5990
FIFA '96.....	9490
HEBEREES POOPON.....	4990
HURRICANES + VIDEO.....	5990
ILLUSION OF TIME.....	5490
INCREDIBLE HULK.....	4990
INT. SOCCER.....	6990
INT. SOCCER DELUXE.....	8990
JELLY BOY.....	6990
JUDGE DREDD.....	5490
JUNGLE BOOK.....	7990
JUSTICE LEAGUE.....	5490
KID K. CRAZY CHASE.....	5990
KILLER INSTINT+CD.....	5990
MECH WARRIOR 3050.....	8990
MICKY & MINNIE.....	8990
MICKY MANIA.....	5990
MORTAL KOMBAT 3.....	7990
NFL FOOTBALL.....	4990
OLIMPIC SUMMER GAMES.....	8990
PAGE MASTER.....	4990
POP TWIN BEE.....	4990
PORKY'S PIG HAUNTED.....	4990
PRIMAL RANGE.....	6990
PRINCE OF PERSIA.....	4990
REVOLUTION X.....	6990
RISE OF THE ROBOTS.....	4990
SHAQ FU.....	4990
SPARKSTER.....	5990
SPAWN.....	4990
SPIDY VENOM.....	4990
SUPER DANY.....	4990
SUPER MARIO ALL START.....	7990
THE HUMANS.....	7990
TOTAL CARNAGE.....	4990
TURBO TOONS.....	5990

URBAN STRIKE.....	5990
WORLD LEAG BASKET.....	4990
YOSHI'S ISLAND.....	9490
PLAYSTATION	
ACTUAL SOCCER.....	6990
AGILE WARRIOR.....	8490
AIR COMBAT.....	6990
ALIEN TRILOGY.....	7990
ALONE IN THE DARK 2.....	7990
ALONE SOLDIER.....	6390
ALPHASTORM.....	7990
ASSAULT RING.....	6990
BATTLE ARENA TOSHINDEN II.....	7990
CITY OF LOST CHILDREN.....	7990
CRITICOM.....	8490
CYBERIA.....	7990
CYBERSPEED.....	5990
D.....	6990
DEFCON 5.....	6990
DESTRUCTION DERBY.....	7590
DISCWORLD.....	6990
DOOM.....	7990
FIFA '96.....	5990
EXTREME PINBALL.....	7990
GALAXY FIGHT.....	7990
GEX.....	6990
HI-OCTANE.....	7990
JUPITER STRIKE.....	5990
KILEAD THE BLOOD.....	6990
KRAZY IVAN.....	6990
LOADED.....	6990
MAGIC CARPET.....	7990
MICKY MANIA.....	6990
MORTAL KOMBAT 3.....	7990
NBA IN THE ZONE.....	7990
NBA JAM.....	5990
NFL 96.....	7990
NHL FACE OFF.....	7990
OFF WORLD INTERCEPTOR.....	5990
PANZER GENERAL.....	7990
PARODIUS.....	5990
PGA 96.....	6990
POWER SERVE.....	6490
POWER SPORT SOCCER.....	7990
PRIMAL RAGE.....	7990

RIDGE RACER REVOLUTION.....	7990
RISE 2 THE RESURRECTION.....	7990
ROAD RASH.....	7990
SHELLSHOCK.....	7990
SHOCKWAVE ASS.....	7990
SPACE HULK.....	8990
STARBLADE ALPHA.....	6990
STREET FIGHTER ALPHA.....	8990
STREET FIGHTER THE MOVIE.....	5990
STRIKER 96.....	6990
THEME PARK.....	6990
TIME COMMANDER.....	7990
TOTAL ECLIPSE.....	5990
TOTAL NBA.....	7590
TRUE PINBALL.....	7490
TRUE FIGHTER.....	4990
VIRTUA HYDLIDE.....	8990
VIRTUA RACING.....	7990
VIRTUAL FIGHTER REMIX.....	4990
VIRTUAL OPEN TENNIS.....	7990
WIPE OUT.....	7590
X-COM.....	6990

### SATURN

BAKU BAKU ANIMAL.....	5990
BATTLE ARENA TOSH.....	6990
CLOCK WORK.....	4990
DEADLY SKIES.....	8490
DEFCON 5.....	7990
DIGITAL PINBALL.....	7990
F1 CHALLENGE.....	7990
FIFA 96.....	8990
GALACTIC ATTACK.....	5990
GALAXY FIGHT.....	7990
GEX.....	7990
GOLDEN AXE.....	7990
HEBEREKE'S POPOITO.....	7490
HI-OCTANE.....	8990
MAGIC CARPET.....	8990
MANSION OF HIDDEN.....	8990
MASION HIDDEN.....	8990
MAXIMUM SURGE.....	6990
MYST.....	8990
MYSTARY.....	7990
NBA JAM T.E.....	5990
NFL QUARTERBACK CLUB.....	6990

OFF WORLD INTERCEPTOR.....	5990
PANZER DRAGON.....	4990
PANZER DRAGON ZWEI.....	6990
PEBBLE GOLF.....	7990
REVOLUTON X.....	7990
RISE 2 THE RESURRECTION.....	6990
ROBOTICA.....	7990
SHELLSHOCK.....	7990
SHINOBI X.....	7990
SIM CITY 2000.....	8990
STREET FIGHTER ALPHA.....	6990
STRIKER 96.....	7990
THEME PARK.....	5990
TRUE PINBALL.....	6990
VIRTUA FIGHTER.....	4990
VIRTUA HYDLIDE.....	8990
VIRTUA RACING.....	7990
VIRTUAL FIGHTER REMIX.....	4990
VIRTUAL OPEN TENNIS.....	7990
WIPE OUT.....	7990

### GAME GEAR

ARENA.....	5490
ASTERIX.....	2990
BATMAN & ROBIN.....	4990
CHAMPIONS HOCKEY.....	2990
CRASH DUMMIES.....	2990
BLOOD SHOT.....	4990
F1 CHAMPIONSHIP.....	3490
FATAL FURY SP.....	5490
HOME ALONE.....	2990
JUNGLE BOOK.....	3690
MARKO'S MAGIC FOOTBALL.....	2990
MICROMACHINES 2.....	4990
MONSTER TRUCK RALLY.....	2990
MORTAL KOMBAT 2.....	3990
PETE SAMPRAS TENNIS.....	2990
POWER RANGER.....	5490
RETURN JEDI.....	5490
SONIC COMPILATION.....	5490
SONIC CHAOS.....	2990
SONIC DRIFT.....	3990
SONIC SPINBALL.....	3490
SONIC TRIPPLE.....	3990
SPEEDY GONZALES.....	2490

Pacífico, Conde Casal  
BUS 63 14 26 C 32

# MUNDO GAMES

TEL - FAX. 91-433 16 44 -

AV. DEL MEDITERRANEO, 4 - 28007 MADRID

STARGATE.....	3490
SUPER COLUMNS.....	2990
TAILS ADVENTURES.....	5490
TRUE LIES.....	2990
VR.TROPPER.....	5490
WIZARD PINBALL.....	3490
WONDER BOY.....	2990
X-MEN 2.....	3990
JOY PAD	
MASTER SYSTEM.....	1490
MEGA DRIVE.....	1490
NES.....	1490
SONY PLAYSTATION.....	2990
SUPER NINTENDO.....	1490
CONSOLAS	
G.B.OY ROJA+ JUEGO.....	8990
SATURN+ DEMO+JUEGO.....	38990
SONY PLAYSTATION+2 MANDOS.....	34990
SUPER NES+MARIO ALL STAR.....	16990
GAME GEAR+ JUEGO.....	15990

### MEGA DRIVE

BALLZ 3D.....	4890
BATMAN & ROBIN.....	7990
BATMAN RETURNS.....	4490
BLOOD SHOT.....	4990
BRUTAL.....	4990
CASTLEVANIA.....	4490
COMIX ZONE.....	5690
DINO DINI'S SOCCER.....	4990
DNAMITE HEADDY.....	2490
DRAGON REVENGE.....	4990
EARTH JIM 2.....	8990
EX MUTANTS.....	3990
F.T. BASEBALL.....	4990
FIFA '96.....	8390
FOREMAN FOR REAL.....	4990
GARFIELD.....	6990
GAUNTLET 4.....	4990
HARD DRIVING.....	4990
HYPER DUNK.....	4990
JUNGLE BOOK.....	6490
KAWASAKI SUPERBIKE.....	4990

LAWNMOWER MAN.....	4990
LIGHT CRUSADER.....	4990
LION KING.....	9900
LOS PITUFOS.....	4990
MAUI MALLARD.....	6990
MENACER + 6 JUEGOS.....	4990
MICKY MANIA.....	4990
MICRO MACHINES 96.....	7990
MS PACMAN.....	4990
NBA LIVE.....	4990
NBA LIVE 96.....	5990
NHL HOCKEY 95.....	4490
NHL HOCKEY 96.....	5990
OLIMPIC SUMMER GAMES.....	6990
PAC PANIC.....	4990
PETE SAMPRAS 96.....	7990
PETE SAMPRAS TENNIS.....	4990
PITFALL.....	4990
PRIMAL RAGE.....	7990
REVOLUTION X.....	5490
RISTAR.....	4990
SKELTON KREW.....	4990
SONIC COMPIATION.....	6990
SPIDY MAXIMUM.....	4990
SPIDY VENUM.....	4990
SUPER SKIDMARKS.....	7990
SUPER STREET FIGHTER 2.....	7990
TOTAL FOOTBALL.....	4990
TOY STORY.....	8990
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER.....	5990
VECTOR MAN.....	3990
VIRTUA RACING.....	5990
VR TROOPERS.....	6990
WARLOCK.....	4990
YOGI BEAR.....	4790

### ACCESORIOS

ALIMENTADOR G.B.OY.....	990
CAR ADAPTOR G.B.OY.....	790
LINK CABLE PLAYSTA.....	2490
LUPA+LUZ G.B.OY.....	990
POWER PAC G.B.OY.....	1490
POWER PAC G.GEAR.....	990
RECAMBIO PANTALLA G.B.....	490
RINONERA G.B.OY.....	990



# E3

**L**as últimas ediciones de la feria de **Los Angeles** la han consolidado como el evento anual más importante del año en cuanto a videojuegos se refiere. Este año, al igual que en el pasado, se ha celebrado en el impresionante **Los Angeles Convention Center**, todo un monumento a la arquitectura moderna en donde sus pabellones sirvieron de refugio a la gran cantidad de expositores que se dieron

cita en el **Electronic Entertainment Expo**. Todos coincidíamos en lo mismo, el **E3** se ha convertido en la feria más importante del año, dejando a un lado a la ya mítica **Consumer Electronic Show (CES)**. Su importancia está directamente relacionada con la cantidad y calidad de expositores que se dan cita en ella. Compañías como **Nintendo**, **Sega** y **Sony** han sido, una vez más, las protagonistas de este certamen. **Nintendo** sorprendió primero por su presencia, y después por la grata sorpresa que produjo ver **Nintendo 64**, con títulos como **SUPER MARIO 64** (ya terminado), **SUPER MARIO KART R**, **PILOT WINGS 64**, **WAVERACE 64**, o el espectacular **CRUIS'N USA**. **DONKEY KONG COUNTRY 3**, el legendario **SUPER**





# EN LOS ANGELES ESTA EL CIELO

Reportaje realizado por FERNANDO MARTÍN

MARIO RPG, o el esperado juego plataformas KIRBY SUPER STAR fueron sus principales novedades para *Super Nintendo*. Todo ello acompañado de los nuevos títulos de la fracasada *Virtual Boy* y la presentación en sociedad de la esperada *Game Boy Pocket*. *Sega*, por su parte, enfatizó sus presentaciones en su prometedora nueva línea de juegos de *PC*, aunque NIGHTS (nuevo héroe de la compañía), VIRTUA FIGHTER KIDS, FIGHTING VIPERS, o el divertido BUG TOO!, han sido también productos destacados dentro del marco de juegos para la cada vez más excelente *Saturn*. Tampoco podemos olvidar la excelente conversión que se



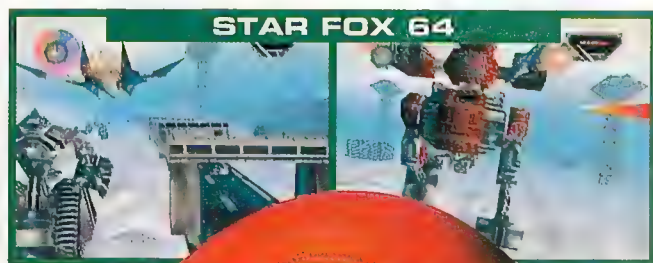
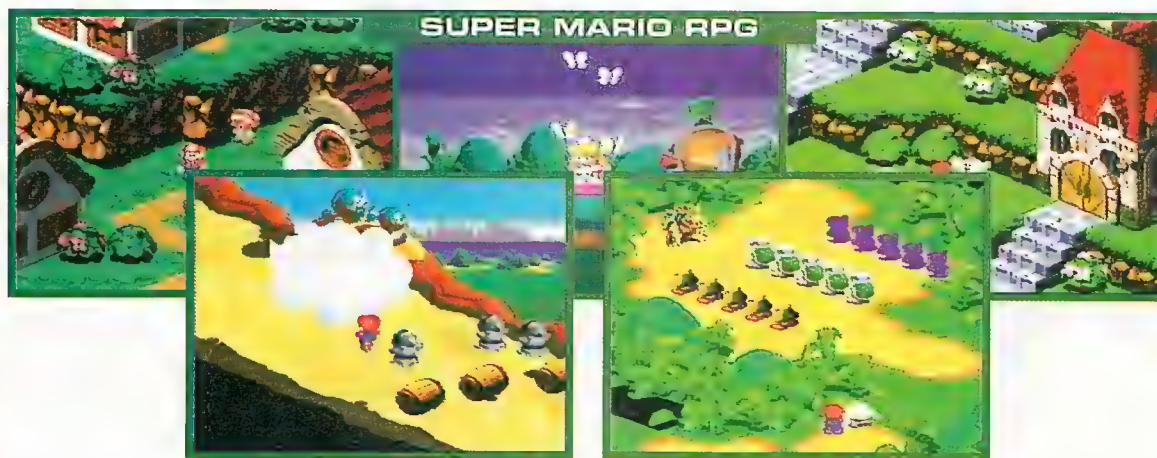
Esta feria, poco a poco, ha ido atrayendo la atención de la mayoría de las empresas del sector de los videojuegos. Por esta razón, se ha convertido en el escaparate hacia el futuro para los profesionales del todo el mundo.



está realizando de la popular recreativa, MANX TT. *Sony* no quiso quedarse atrás, y recibió la admiración del personal presente con títulos como CRASH BANDICOOT, la nueva mascota de la compañía, las segundas partes del espectacular TWISTED METAL y EXTREME GAMES, y hasta un vistoso juego de carreras de motos llamado JET MOTO. La mayoría de las compañías licenciatarias también estaban presentes, como las inevitables *Namco*, *Capcom*, *Acclaim*, o *Electronic Arts*, y algunas nuevas como *Viacom*, *BMG*, o *Fox Interactive*. Todas presentaron su catálogo para cada una de las plataformas, y hay que reconocer que algunas lo hacen incluso mejor que sus grandes inquisidoras. En estas páginas os mostramos lo mejor de cada una de ellas.



# NINTENDO 64



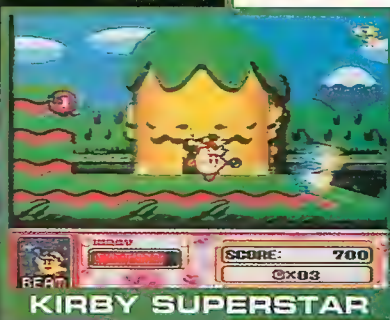
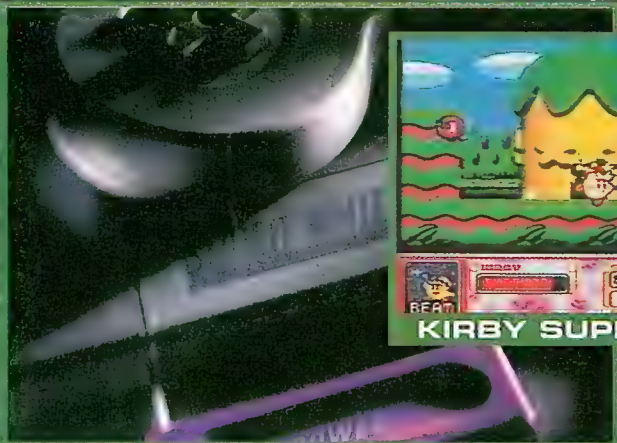
**N**intendo aparece poco en las ferias, pero cada vez que lo hace organiza un gran revuelo entre los asistentes a las mismas. En este caso, la aparición de su casi mítica consola **Nintendo 64** produjo la admiración de los muchos profesionales que no tuvieron la oportunidad de asistir a la feria nipona **Shoshinkai**. Juegos como **SUPER MARIO 64**, ya terminado, **PILOTWINGS 64**, **STARFOX 64**, o **SUPER MARIO KART R**, todos ellos adaptaciones de los de **Super Nintendo**, y **WAVRACE 64**, **BODY HARVEST**, **CRUIS'N USA**, o **GOLDENEYE 007** fueron algunas de sus espectaculares novedades para esta súper consola. Tampoco podemos olvidarnos de las pequeñas de esta compañía. **Super Nintendo** sigue en la brecha con títulos como **DONKEY KONG COUNTRY 3**, en donde aparece un nuevo miembro de la familia Kong. Mario reaparece de nuevo, pero esta vez en una aventura tipo rol, **SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS**. El que faltaba en el cajón, Kirby, se presenta con un espectacular juego de plataformas en donde podremos encontrar varios mini-juegos: Megaton Punch, Samurai Kirby, etc. La tristemente fracasada **Virtual Boy** también tuvo su espacio, con títulos como **DRAGON HOPPER** y **BOUND HIGH**. Y por último, la pequeña de bolsillo también tuvo su protagonismo, ya que se presentó la versión mini de **Game Boy**, **Game Boy Pocket**. Esta consola es totalmente compatible con todos los juegos de su hermana mayor. **DONKEY KONG LAND 2**, **TETRIS ATTACK**, o **KIRBY'S BLOCK BALL** serán algunos de estos títulos para el futuro.



NINTENDO



SNES

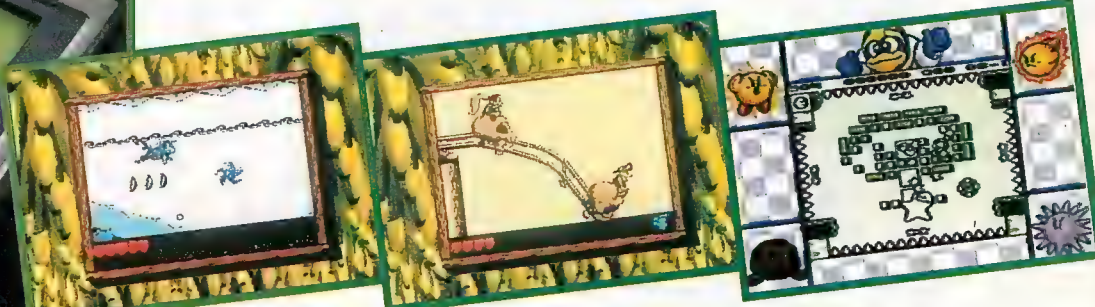


D. K. COUNTRY 3



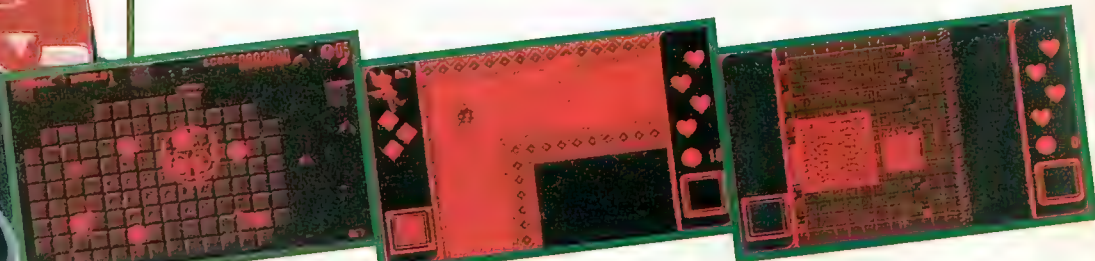
**NINTENDO** acaparó la mayoría de la atención del público asistente a la feria. Su nueva consola con sus respectivos títulos, junto con los nuevos juegos para sus conocidas plataformas, fueron sus principales atracciones. Esperamos que

GAME BOY



al final no lo fastidien, ya que se rumoreaba que Nintendo 64 no va a salir al precio que se esperaba. Una verdadera pena.

VIRTUAL BOY



NINTENDO 64



KIRBY'S AIR RIDE



PILOTWINGS 64

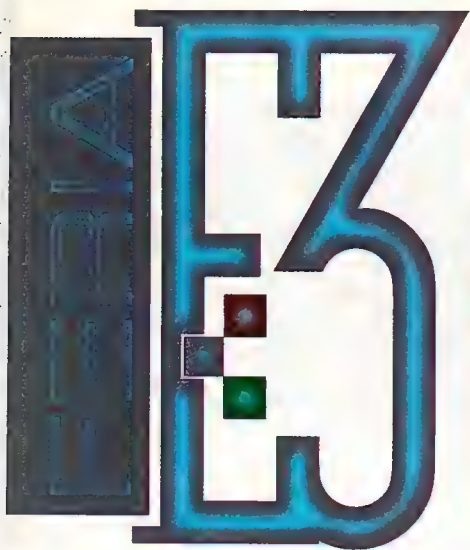


Los juegos de Nintendo 64 van a ser tan espectaculares como sus precios, que rondarán las 14.000 pts.

CRUIS' N USA

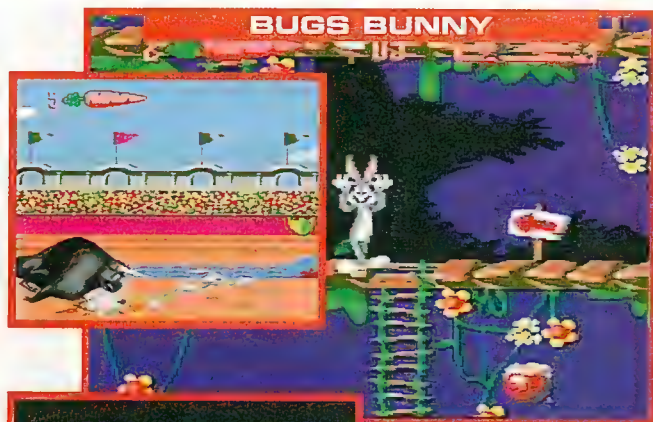






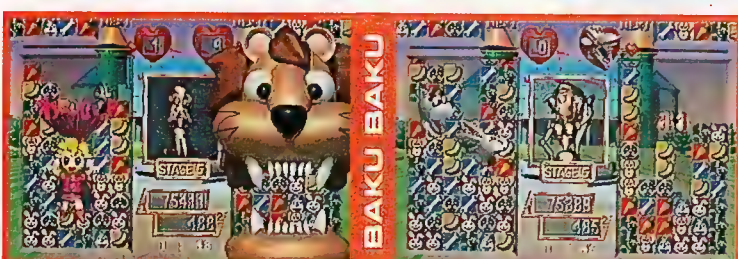
**SEGA** ha cerrado la boca a todos aquellos escépticos

que pensaban que estaba acabada. La excelente variedad de catálogo junto con la nueva línea de PC lo prueban.



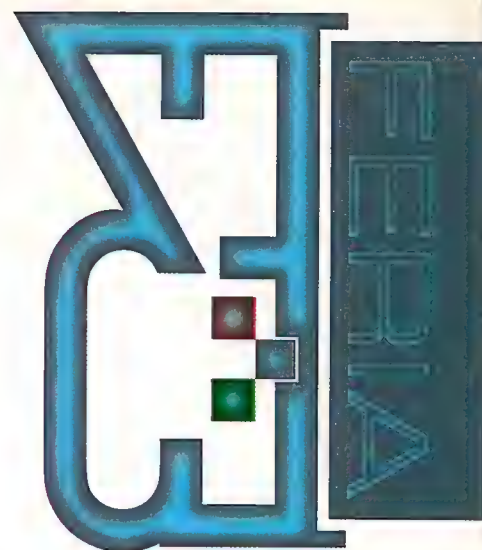
*Después de su titubeante comienzo con Saturn, Sega ha demostrado que se puede confiar ciegamente en las posibilidades de su gran consola.*

**S**ega fué otra de las destacadas de la feria. Su stand estaba próximo al de Nintendo y al de Sony, y era bastante complicado averiguar cuál era el más grande de todos. Su principal novedad es su gran juego NIGHTS, una aventura en 3D que alterará tus sentidos. Por otro lado, Sonic vuelve a reaparecer en su nueva aventura tridimensional, SONIC X-TREME. La saga de VIRTUA FIGHTER nunca acaba, y se presentó una nueva parte, aunque esta vez con *Super Deformed: VIRTUA FIGHTER KIDS*. Más adelante os adelantaremos algo sobre VIRTUA FIGHTER 3. También os podemos adelantar que la popular recreativa MANX TT va a ser convertida a *Saturn*, como ya lo fue SEGA RALLY. Los 16 bits tampoco se olvidan en **Sega**, y **Warner Brothers** ha querido aportar su granito de arena con BUGS BUNNY para *Mega Drive*. Las segundas partes también se ponen de moda en **Sega** con la presentación de VECTORMAN 2. En fin, **Sega** continúa en la lucha.



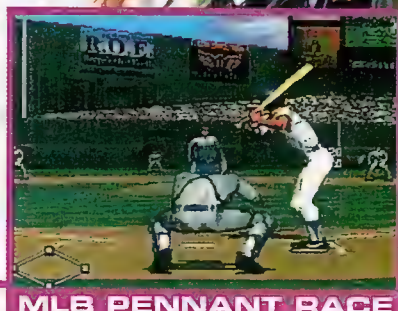
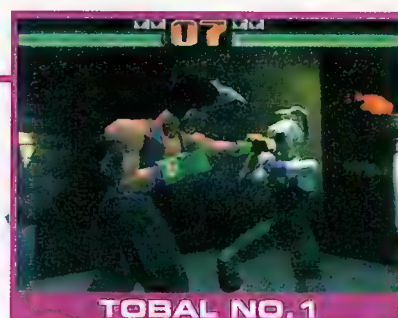
SEGA





**H**an pasado ya unos cuantos meses desde que se lanzó al mercado **PlayStation**. Esta consola ha revolucionado de tal manera el mercado que es difícil no encontrar su nombre escrito en algún lugar, incluso campos de fútbol. Fruto de ello, **Sony** ha creado un espectacular catálogo de lanzamientos para los próximos años. **CRASH BANDICOOT**, que se puede considerar como la nueva mascota de **Sony**, aparece en una espectacular aventura en 3D que emocionará a cualquiera de los usuarios. Juegos como **TWISTED METAL 2**, o **EXTREME GAMES 2** son dos ejemplos de que las segundas partes también son buenas. **Square Soft** hace su debut en **PlayStation** con un espectacular juego de lucha llamado **TOBAL N.1**, creado por el padre de la saga **DRAGON BALL Z**. Por último, dos segundas partes fueron presentadas, **JUMPING FLASH 2** y **MOTOR TOON GP 2** (cuya primera parte nunca llegó a Europa), y que revalorizarán la cotización de **PSX** en el mercado.

**SONY** no tiene miedo a Nintendo 64. **CRASH BANDICOOT** es un ejemplo de ello, y de que se plantea una lucha sin cuartel.



SONY



# PSYGNOSIS

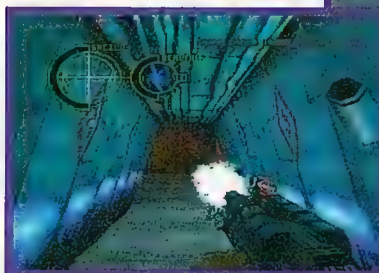


FORMULA 1

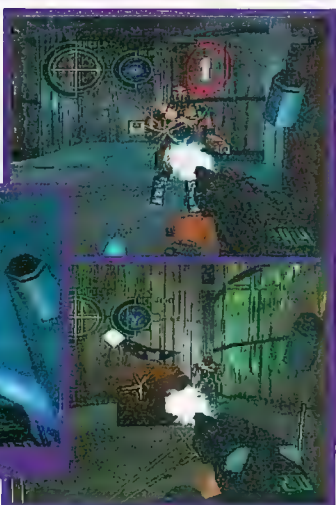


**PSYGNOSIS** ha vuelto a hacerlo: sus nuevos títulos para el futuro han dado la talla.

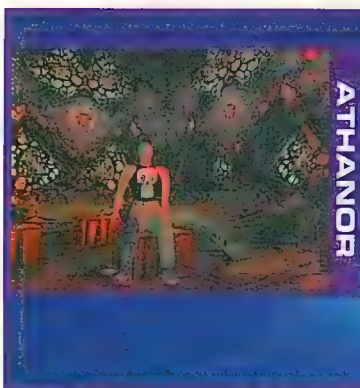
tal y como pensábamos los que les seguimos de cerca.



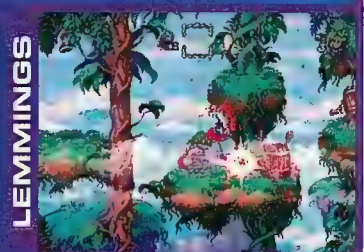
TENKA



**P**sygnosis se ha ganado el lugar que merece dentro del grupo de compañías licenciatarias. Su extenso catálogo de títulos, tanto para *PlayStation* como para *Saturn*, ha hecho que sea la número uno en cuanto a lanzamientos se refiere. Y todo ello a pesar de su reciente separación de *Sony*. F1, ha sido una vez más la estrella de la compañía, aunque bien acompañado de otros títulos tan espectaculares como TENKA, el sucesor de DOOM para *PSX*, LEMMINGS PLATFORMS, LA ISLA DEL DOCTOR MOREAU, o THE CITY OF LOST CHILDREN. Esta compañía también se quiere unir a la moda de las segundas partes con WIPEOUT 2097, DISCWORLD II, o DESTRUCTION DERBY 2. Os podemos asegurar que las tres superan a sus antecesoras en muchos puntos. MONSTER TRUCK RALLY y SENTIENT son otros dos de los títulos más importantes que esta compañía lanzará para *PlayStation*, aunque es probable que *Saturn* no tarde en disfrutarlos.



ATHANOR



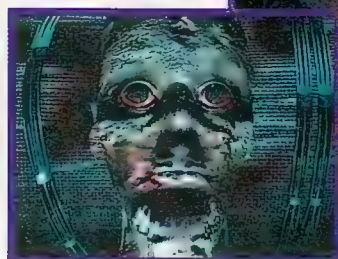
LEMMINGS



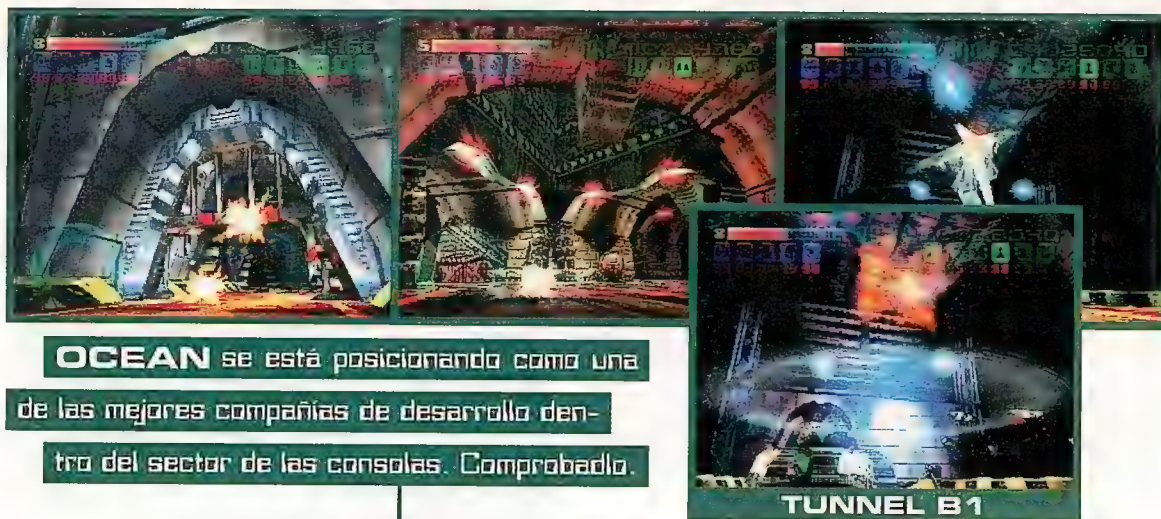
WIPEOUT XL



SENTIENT



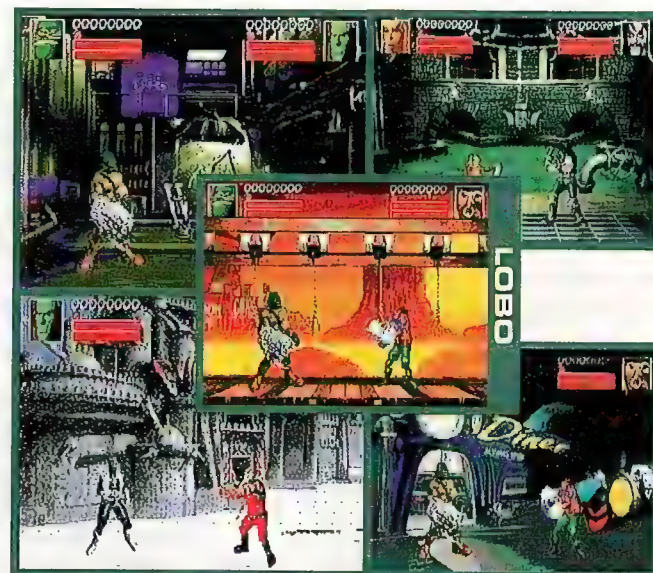




**OCEAN** se está posicionando como una de las mejores compañías de desarrollo dentro del sector de las consolas. Comprobadlo.



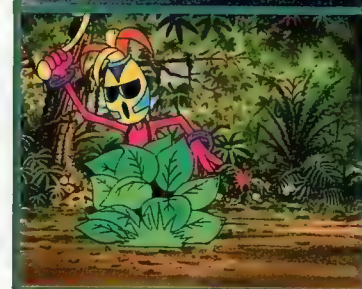
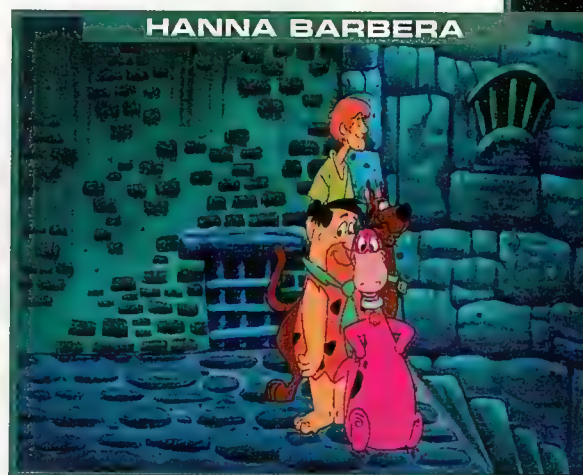
**O**cean va restando camino a sus competidores. La reciente unión con el grupo de programación **Neon Lightning** y su adquisición por parte de **Infogrames**, ha añadido una calidad en algunos de sus nuevos títulos que no se veía desde hace tiempo en juegos de esta compañía. **TUNNEL B1**, y **VIPER** son ejemplos de ello. El primero es un espectacular *shoot'em-up* con perspectiva en primera persona técnicamente casi perfecto, el segundo es un impresionante simulador de helicóptero en donde los escenarios destacan sobre el resto de detalles técnicos del juego. Por otro lado, su acuerdo con **Hanna Barbera** para sacar las aventuras de algunos de sus personajes está dando sus frutos, **HANNA BARBERA** es un ejemplo de ello. No os perdáis las pantallas de lo que va a ser su gran juego para **Nintendo 64**, **MISSION IMPOSSIBLE**, uno de los bombazos del año. De todas formas todavía les queda mucho camino por delante, ya que está en fase de desarrollo.



OCEAN



Nintendo 64 va a tener juegos de calidad de la mano de esta compañía.





# ACCLAIM

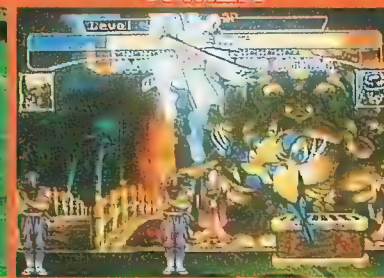
IRONMAN / XO



NFL QB97



X-MEN



**ACCLAIM** sorprendió con su primer título para Nintendo 64, **TUROK**. Su excelente suavidad sólo iguala su jugabilidad.

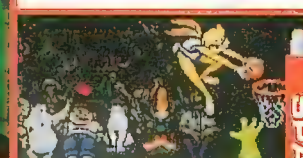


IRON & BLOOD

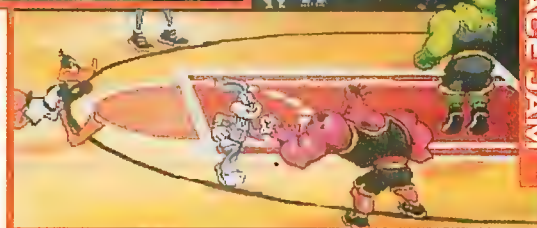


TUROK

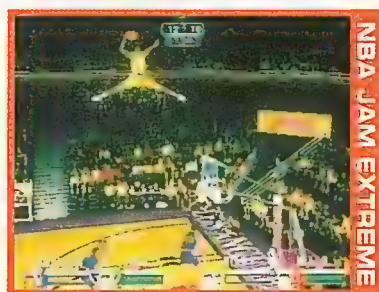
*TUROK es la baza de Acclaim para hacer frente a la avalancha de títulos de calidad que llegan para Nintendo 64. No será el último.*



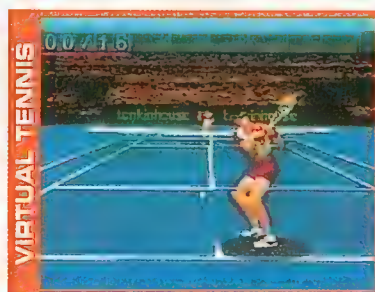
SPACE JAM



Esta compañía ha demostrado con creces que su potencial como desarrolladora va a ser imprescindible para el futuro de este sector. Su reciente creación para **Nintendo 64**, **TUROK**, es todo un alarde de técnica y buena programación. **NBA JAM EXTREME**, o **SPACE JAM** son dos juegos de baloncesto, cada cuál más dispar. Dos juegos de lucha te harán vibrar, **X-MEN** e **IRONMAN / XO**, que son tan espectaculares como su nombre indica. El tenis esta de moda, y **VIRTUAL TENNIS** es otro título deportivo para **Saturn** y **PSX**.



NBA JAM EXTREME



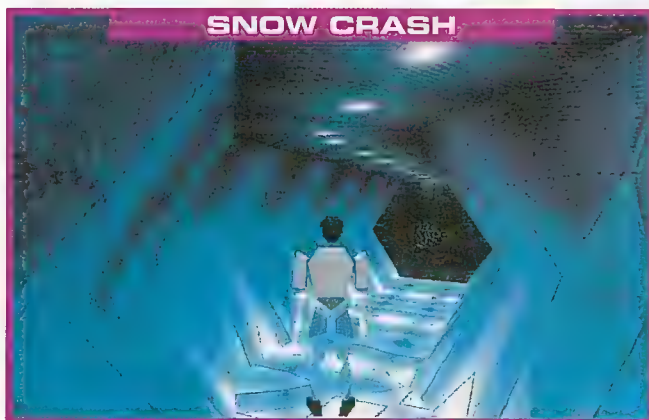
VIRTUAL TENNIS

Viacom Newmedia se está convirtiendo en una de las licenciatarias más importantes del mercado. La reciente adquisición de la distribución de Interplay lo avala.

SLAMSCAPE

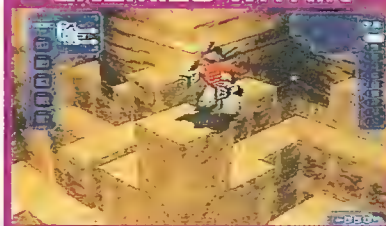


SNOW CRASH



Viacom NewMedia se está proclamando como una de las licenciatarias más importantes del sector de los videojuegos. Su exclusividad a la hora de obtener programas de la conocida cadena de televisión **MTV** le ha dado ventaja sobre los demás a la hora de crear juegos basados en series. **BEAVIS AND BUTT-HEAD** para **Mega Drive** y **SNES**, y el último para **PlayStation** basado en la excitante serie **Aeon-flux** son sus ejemplos. También vimos otros tan espectaculares como **ENEMIES WITHIN**, **SLAMSCAPE** o **SNOW CRASH**, este último basado en un popular *best seller* en **EE.UU.**

ENEMIES WITHIN



AEON FLUX





## ESPAÑA DIRECTO

La mejor forma  
de llamar a España  
desde el extranjero.

Cuando viajes por el extranjero, llama a España a través del servicio ESPAÑA DIRECTO de TELEFÓNICA. No necesitarás monedas, porque la llamada la paga en España quien la recibe. Tampoco necesitas saber idiomas, porque te atienden en castellano. Y es muy fácil de utilizar: sólo tienes que marcar el código correspondiente en cada país y seguir las instrucciones.

ESPAÑA DIRECTO

LA MEJOR  
FORMA  
DE LLAMAR  
A CASA  
DESDE EL  
EXTRANJERO.

GUÍA DE CÓDIGOS



ESPAÑA DIRECTO es más barato que el Cobro Revertido. La llamada tiene el mismo precio a cualquier hora y día de la semana. Y funciona desde teléfonos públicos o privados. No salgas al extranjero sin la guía de códigos de

ESPAÑA DIRECTO.

Para más información llama al **900 105 105**.  
Es gratis.



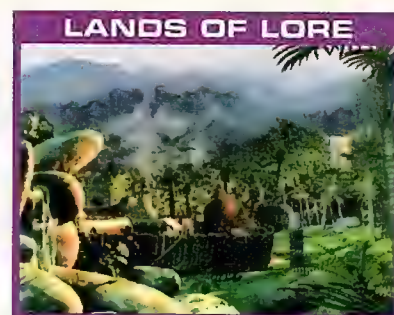


# 3



CLANDESTINITY

**VIRGIN** ha vuelto a hacer vo a las bocas de los profe- como el fantástico y memo-



LANDS OF LORE

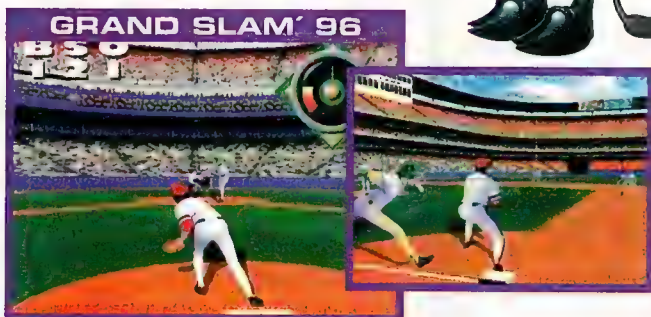
de las suyas y regresa de nue- sionales del sector con juegos rable **HEART OF DARKNESS**.



TOONSTRUCK



**L**a mítica compañía **Virgin** presento un catálogo bastan- te original comparado con lo que tenía. La estrella del stand, sin duda alguna, fue **HEART OF DARKNES** (ese jue- go que nunca sale) para **Saturn**. **TOONSTRUCK**, el título protagonizado por todo un personaje, **Christopher Lloyd** (el científico loco de Regreso al Futuro), y unos curiosos dibujos animados también tuvo su hueco. La moda del rol también llega a **Virgin**, y **LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY** aparece para **PSX**, toda una aventura de rol, conti- nuación del popular **LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHA- OS**. Destacamos también **CLANDESTINITY**, en donde Andrew, nuestro heroe, debe hacer frente a una antigua profecía.



GRAND SLAM '96

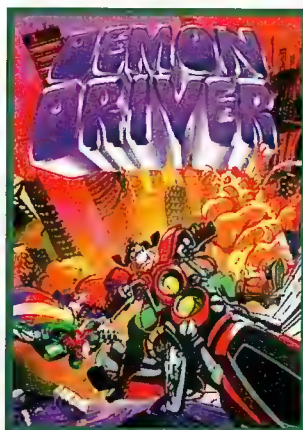


HEART OF DARKNESS

## VIRGIN

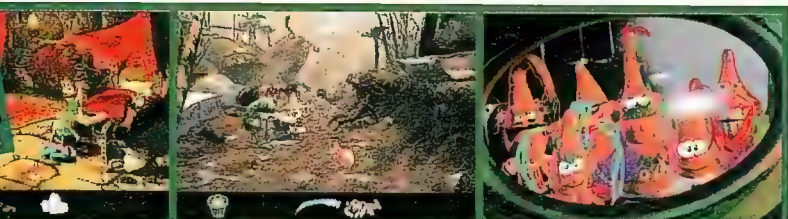
## PHILIPS

**PHILIPS** ha creado una de las familias ba- sura más populares dentro del mundo de las consolas. **DOWN IN THE DUMPS** ya es todo un mito.



DOWN IN THE DUMPS

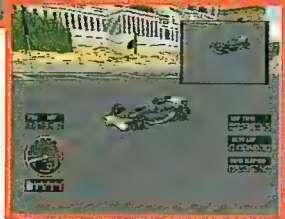
**P**hilips Media jamás podía haber imaginado que su cre- ación, **DOWN IN THE DUMPS**, podría levantar tantas ex- pectativas de cara al futuro. La familia basura ya es po- pular sin ni siquiera haber salido al mercado. Esta aven- tura gráfica, creada por el grupo de programación fran- ces **Hayku**, es una de las mejores jamás desarrolladas. Técni- camente sus animaciones, melodías, efectos de sonido y ju- gabilidad son perfectas. Contiene más de 30 secuencias cine- matográficas en las que se incluyen humor, drama, y acción. La salida al mercado de este juego va a crear un gran revuelo entre las compañías creadoras de aventuras gráficas.







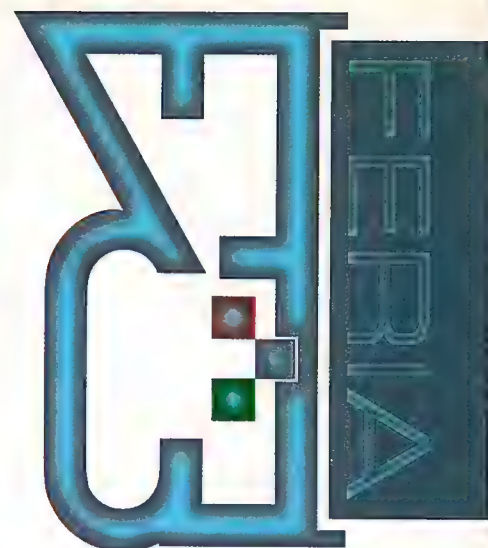
ANDRETTI



NHL '97



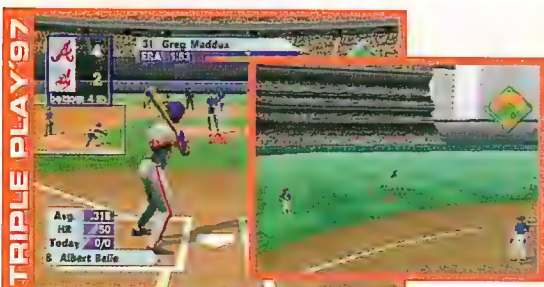
PGA TOUR '97



**E**lectronic Arts ha acaparado gran parte de la atención gracias a la adquisición de uno de los juegos del año para PSX, DIE HARD TRILOGY, una mezcla de DOOM, VIRTUA COP, y juego de carreras que hara vibrar las paredes de tu casa. También por ANDRETTI, uno de los juegos de carreras de coches más importantes, que incorpora la novedad de poder elegir entre Nascar, y Formula Indy, toda una novedad. EA Sports se ha puesto las pilas, y sus novedades para este próximo año son innumerables, como ejemplo tenéis algunos de los títulos ya conocidos por sus anteriores versiones: NHL 97, PGA TOUR 97, MADDEN 97, o TRIPLE PLAY 97. Las cartas están echadas y EA tiene una buena baza.



**ELECTRONIC ARTS** ha acertado de pleno con la adquisición de la distribución del genial DIE HARD TRILOGY.



TRIPLE PLAY '97



MADDEN '97

E. ARTS

**L**a popular empresa nipona ha puesto de manifiesto que es uno de los *third parties* más importantes del mercado. Juegos como PROJECT OVERKILL, KUMITE, o el espectacular CONTRA la avalan. El primero es un sangriento juego en perspectiva isométrica bastante salvaje. KUMITE es un violento título de lucha tipo TEKKEN que, aunque no estaba acabado, prometía mucho. El legendario CONTRA también hizo su aparición en el stand ante el asombro de todos y mostrando todo el potencial que desarrolla PlayStation, y Saturn. Por cierto, no os perdáis el extenso reportaje de INTERNATIONAL TRACK & FIELD, una pasada de juego.

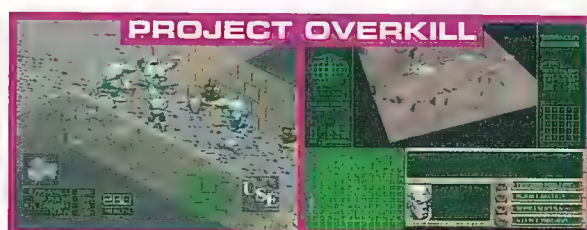


KUMITE

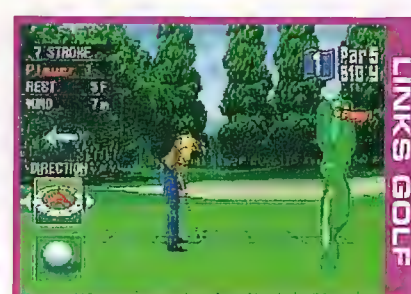
Konami es una de las compañías que mejores títulos saca al mercado. Aunque calmada, su avalancha de juegos en casi todos los formatos es muy agradecida.



CONTRA '96



PROJECT OVERKILL



LINKS GOLF

KONAMI

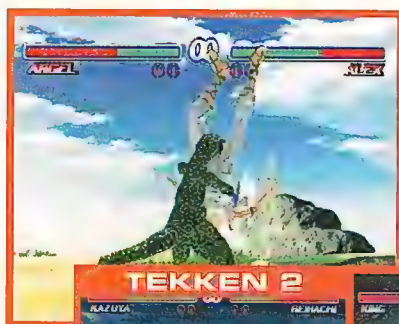


# E3

La mayoría de compañías licenciatarias disponían de todo el material suficiente para competir con las grandes. **Namco**, **T-HQ**, e **Interplay** fueron algunas de éstas. La primera no presentó demasiadas novedades, aunque las pocas que había son de calidad. **TEKKEN 2**, **RIDGE RACER REVOLUTION**, y **GALAXIAN 3** fueron las mejores. Por otro lado la compañía **T-HQ** mostró algunos de sus títulos más importantes para final

de este año y principio del que viene. **IN THE HUNT**, un *shoot'em-up* que tiene como protagonista un gracioso submarino, **TOY STORY** de **Game Boy**, y **JACK IS BACK** para **PSX** (ya conocido por vosotros) fueron los más importantes. **Interplay**, con la exuberante **Allison Grant**, presentó juegos como **ARMED**, un *shoot'em-up* de plataformas para **PSX** muy vistoso, o **DESCENT** y **VR SOCCER** (**EURO 96**) para **Saturn** fueron sus más inmediatos lanza-

NAMCO



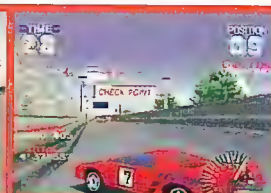
TEKKEN 2



RIDGE RACER REVOLUTION



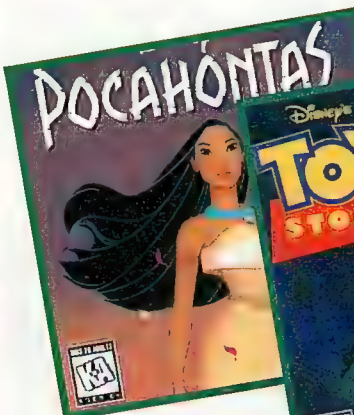
GALAXIAN 3



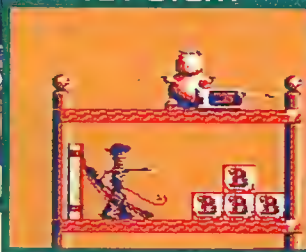
**NAMCO** no presentó muchas novedades, y la mayoría de juegos eran ya conocidos por todos vosotros. **TEKKEN 2**, **RIDGE RACER REVOLUTION**, o **GALAXIAN 3** dejan en muy buen lugar a la mítica y reputada compa-

ñía.

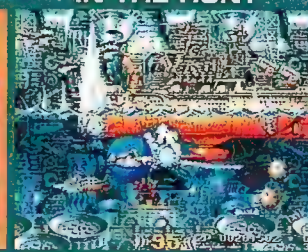
T-HQ



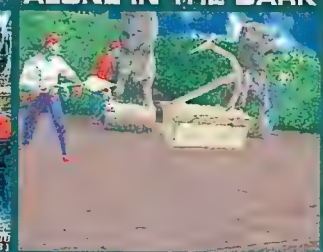
TOY STORY



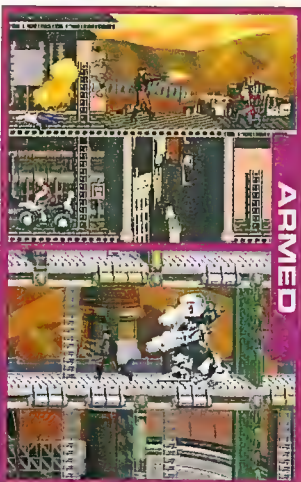
IN THE HUNT



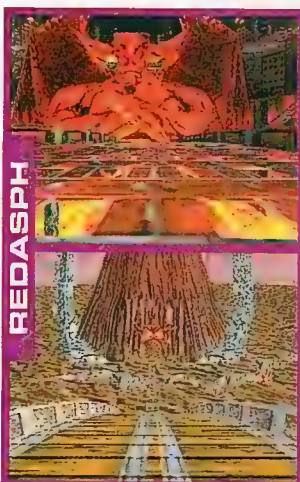
ALONE IN THE DARK



INTERPLAY



ARMED



REDASH



DESCENT

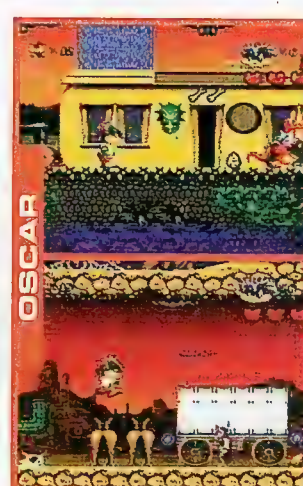
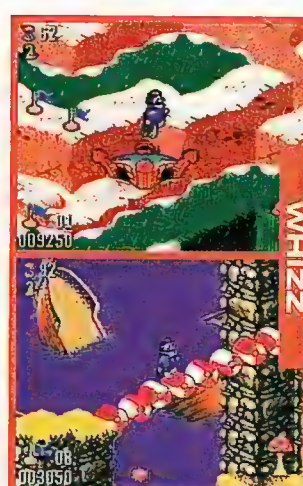


VR SOCCER

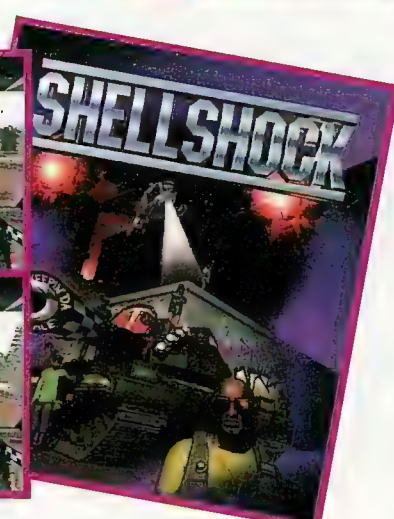
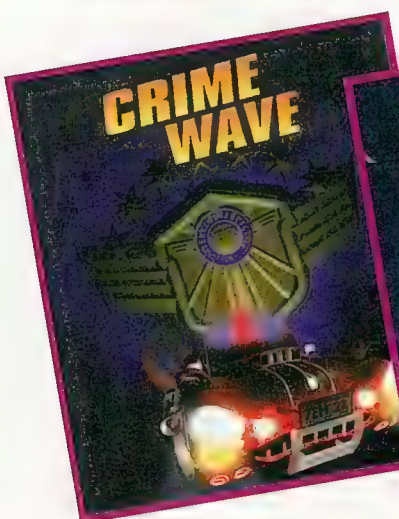
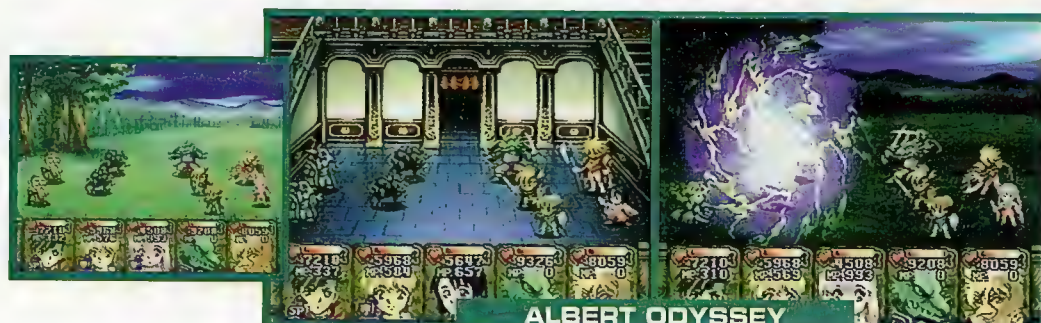


mientos para este año. Hubo otras que, aunque menos importantes, calaron hondo dentro del personal asistente. Titus disfrutó de uno de los stands más pequeños del recinto, pero la calidad de sus productos es innegable. INCANTATION, REALMS, WHIZZ y OSCAR, todos ellos para SNES, fueron los cuatro títulos más destacables de esta compañía. La incombustible Sunsoft presentó lo justo para salir al paso. Las aventuras graficas JEWELS OF

THE ORACLE, y ALBERT ODISEY son sus únicas bazas para el futuro. Por último, hay que destacar la compañía Eidos Interactive, formada por la unión de dos míticas del mercado, Domark Soft. y US Gold, junto con otras más pequeñas como Core. Esta unión ha añadido mucha calidad a los productos de ésta. SHELLSHOCK, un simulador de tanque absolutamente real, y LAS AVENTURAS DEL INCREDIBLE HULK, son dos claros ejemplos.



SUNSOFT no ha aportado mucho a esta nueva edición de la feria E3. Todos confiamos que esto cambie en el futuro y vuelvan por sus fueros.





Exclusivos,  
imprescindibles,  
únicos,

SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

sólo para la raza

Sega Saturn

Sega Rally  
Virtua Cop  
Virtua Fighter2  
Panzer Dragoon II Zwei

Próximamente

Manx TT  
Daytona de Luxe  
Virtua Cop 2  
World Wide Soccer  
Nights  
fighting Vipers  
Virtual On  
Virtua Fighter Kids

y además

Euro '96  
Heart of Darkness  
Golden Axe  
Toshinden  
Wipe Out

...y muchos más

Bug Too  
Sonic X-Treme  
Guardian Heroes  
Shining Wisdom  
Disc World  
3D Lemmings  
Destruction Derby  
NBA Action  
fighting Sonic  
Krazy Ivan  
Assault Rigs

Tarde o temprano si no tienes tu





A  
todo  
cerdo  
le  
llega  
su

San Martín

Sega Saturn te llevarán al matadero



SEGA  
SATURN™  
PELIGROSAMENTE  
REAL

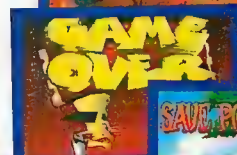


## EL REY DE LA SENDA

Bajo este curioso y estrepitoso nombre se esconde una de las armas secretas de la armada invencible PlayStation. Su envolvente entorno tridimensional rebotante de ricas texturas unido a una jugabilidad demoledora, confieren a **CRASH BANDICOOT** el sabor de la nueva generación de plataformas.

**Y** quizá ésta podría ser la mejor definición de un juego que asombró a todos en el E3 y que está dispuesto a liderar la nueva generación de videojuegos que Sony y sus múltiples grupos de programación nos tienen preparados de cara al reconfortante, al menos para mí, otoño. Los padres de esta nueva y sobresaliente creación para PlayStation son Universal Interactive Studios, y el grupo de programación Naughty Dog, de los que ya comentaré alguna cosita más en la última página de este reportaje. **CRASH BANDICOOT** ha nacido para defender los colores de Sony en la encarnizada batalla del mejor juego de plataformas del año, junto al ca-

da vez más cercano **SUPER MARIO 64** y **NIGHTS**, la última creación de Yuji Naka para Saturn. Pero de eso ya tendremos tiempo de hablar en su momento, ahora sólo quiero adelantaros algunas de las maravillosas sorpresas que os encontraréis dentro de un par de meses en el juego producido, en la versión final de **CRASH BANDICOOT**. La versión beta que obra en mi poder sólo permite acceder a las dos primeras islas del juego (la tercera aún no está finalizada), pero con lo que he visto hasta este momento puedo aseguraros que estamos ante uno de los juegos más divertidos y mejor programados de PlayStation. El entorno



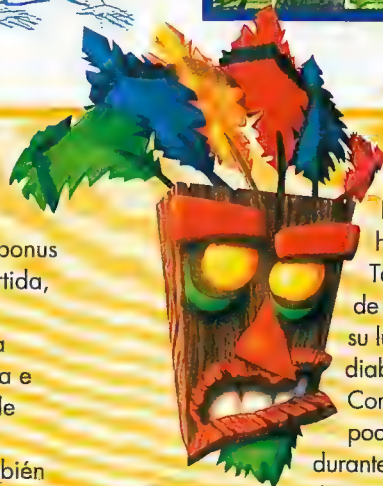
### CRASH

Nuestro desmadrado protagonista es un experimento fracasado del diabólico profesor Neo Cortex. La desdicha del doctor fue tal que dio una monumental patada al animal mandándolo dos islas más allá. La misión de Crash es salvar a la bella Tawna y recuperar su cordura.



### TAWNA

Además de aparecer en los bonus para salvar tu partida, es la auténtica musa inspiradora de Crash. La perfecta unión de belleza e inteligencia que además de atraer irresistiblemente a nuestro protagonista también acaparó la atención del Dr. Neo Cortex y su colega Nitrus Brio.

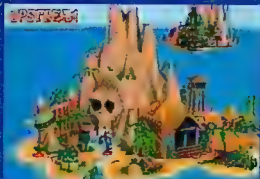


### AKU-AKU

Este minúsculo hechicero es junto a Tawna el único aliado de Crash Bandicoot en su lucha contra el diabólico plan de Neo Cortex. Gracias a él podremos conseguir durante el juego valiosas máscaras mágicas que actuarán como escudos ante los enemigos y demás peligros del juego.

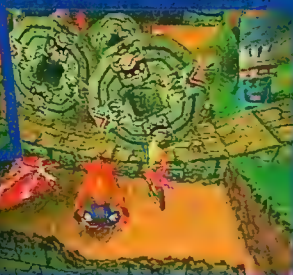
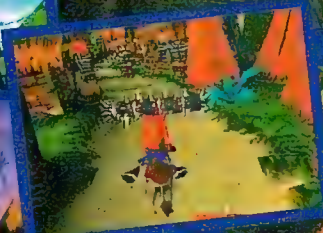
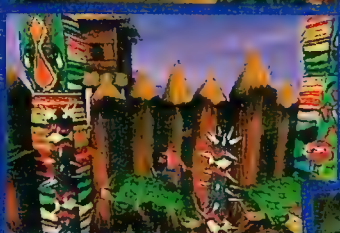
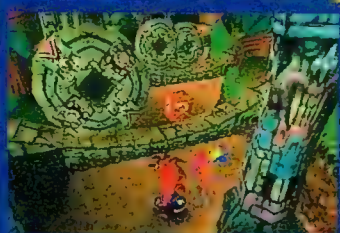


# CRASH BANDICOOT



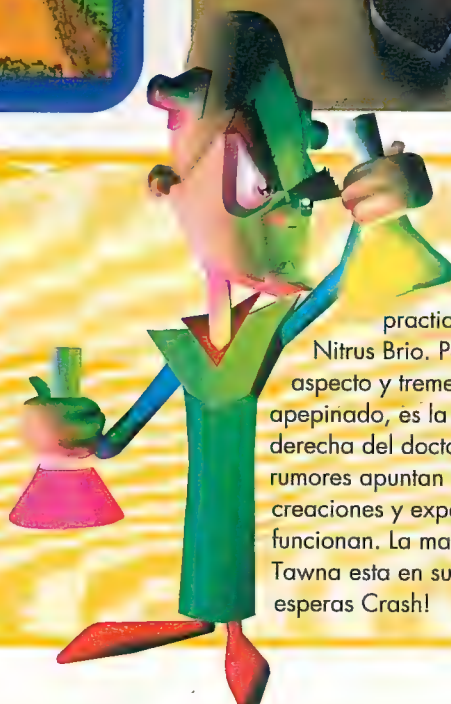
## SOUTH SANITY ISLAND

La isla más pequeña de todo el archipiélago alberga un total de ocho fases y un final boss llamado Papu Papu. Los escenarios más brillantes son Boulders, Hog Wild y Upstream con su maravillosa cascada.



## Dr. NEO CORTEX

Este despreciable y ruin científico está dispuesto a dominar el globo terráqueo desde su castillo situado en un olvidado archipiélago del Pacífico. Neo Cortex está creando su propio ejército modificando la corteza cortical a todas las criaturas de las islas cercanas, bueno, a casi todas...



## Dr. N BRIO

Conocido en el gremio de practicantes imberbes como Nitrus Brio. Pese a su desaliñado aspecto y tremendo cabezón afeitado, es la auténtica mano derecha del doctor Neo Cortex y ciertos rumores apuntan a que sus terribles creaciones y experimentos siempre funcionan. La mala noticia es que ahora Tawna está en sus manos. ¡A qué esperas Crash!

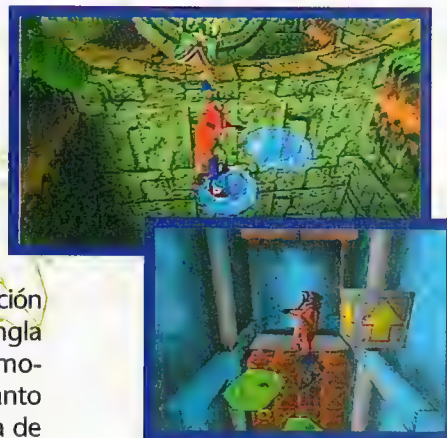




## MID SANITY ISLAND

La segunda isla del juego consta de seis fases normales y dos enfrentamientos directos con el saltarín Ripper Roo y más tarde con el enfurecido Koala Kong.

vectorial y la sabia utilización del *texture mapping* y el *gouraud shading* le sitúan a la cabeza de las nuevas tecnologías dejando atrás todo lo visto hasta ahora. Todo el escenario está creado en pantalla, no surge ante nuestros impávidos ojos. La perfecta sensación de adentrarnos en una jungla permanece real en todo momento, demasiado real, tanto que sentiremos la hojarasca de la flora selvática deslizarse agreste por nuestro castigado rostro. Afortunadamente, cuando caemos a un foso sin fondo o una planta carnívora nos ataca sin piedad, es nuestro querido Crash el que sufre las acometidas del destino, en este caso particular, la pérdida de una valiosa vida. **CRASH BANDICOOT** contará en su versión final con más de 35 fases (repartidas en tres grandes islas), seis *final bosses*, numerosas pantallas de *bonus* y secretos inconfesables, una perfecta y tangible ambientación sonora creada por editores profesionales del mundo del cine y varias perspectivas de juego (desde la clásica en 3D que nos desplazamos hacia el fondo y secciones en 2D de *scroll* lateral, hasta fases multidireccionales. La versión final también contará con una larga, cómica y explicativa *intro* del argumento del juego. Una nueva estrella de **PSX** acaba de nacer y brilla con mucha más fuerza que las demás. ¡Bienvenido Crash!



**Gracias a estas piedras preciosas accederéis a numerosas estancias secretas y descubriréis valiosos items como vidas extra, manzanas y escudos.**

## NAUGHTY DOG

NAUGHTY DOG

Estos programadores apadrinados por **Universal Interactive Studios** cumplieron el pasado año su décimo aniversario. **Jason Rubin** y **Andy Gavin** desarrollaban programas educativos de matemáticas. Más adelante programaron juegos como **SKI CRAZED** para **Apple II**, **DREAM ZONE**, el primer juego de aventuras en VGA que más tarde fue convertido para **Apple II**, **GS**, **Atari ST** y **Amiga** y **KEEP THE THIEF**, una aventura gráfica para ordenadores de 16 bits. Sus mejores juegos son **RINGS OF POWER (MD)** y **WAY OF THE WARRIOR** para 3DO. **Naughty Dog** está formado, ahora mismo, por siete personas.

universal interactive studios

## UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS INC.

Sus dos primeros títulos fueron **WAY OF THE WARRIOR** y **JURASSIC PARK INTERACTIVE** para **3DO**. El Senior Producer **David Siller** es un «veterano» programador de 22 años creador de maravillas como **AERO THE ACROBAT**, **ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL** y **LOONEY TUNES BASKETBALL** entre otros. El otro programador de **Universal**, **Mark Cerny**, creó la *coin-op* **MARBLE MADNESS** y participó en la creación de **SONIC 2** y **3**, **SONIC SPINBALL**, **CRASH 'N BURN** y **TOTAL ECLIPSE**.



Se acabaron los engorrosos  
carretes de fotos, los costosos  
revelados y las ampliaciones  
ruinosas. Por fin llega la fotografía  
digital: un paso de gigante en el  
mundo de la imagen y la  
informática. Con las nuevas  
cámaras puedes atrapar las  
imágenes que desees, volcarlas en  
tu ordenador, manipularlas como te  
convenga, almacenarlas,  
imprimirlas y hacer con ellas lo que  
te apetezca. Infórmate de la  
revolución en el número de  
julio/agosto de Super PC.

ADemás CON  
EL NÚMERO DE JULIO/AGOSTO

2 REGALOS

Dos disquetes con  
el programa Norton  
Manager y un  
CD-ROM con la demo  
de VISIO, ampliación  
de contenidos para  
Encarta, Cinemania y  
Music Central, y el  
mejor shareware



# PONLA EN TU ORDENADOR

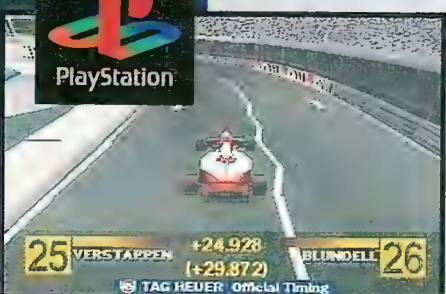


**super PC**

LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS

Una publicación de Ediciones Mensuales/Grupo Zeta **Z**





**H**asta ahora no existe consola que no haya tenido algún juego de este peligroso deporte, la **Fórmula 1**. Desde los tiempos de **Atari 2600** y **Colecovision** y su mítico **POLE POSITION**, los juegos de este deporte han visto una constante evolución hasta lo que podemos denominar juegos de última generación en las consolas de 32 bits. La primera en meterse en este terreno fue **Saturn** con su **F1 LIVE INFORMATION**. Ahora le toca el turno a **Sony**. Después de un tiempo, y tras varias tentativas por su parte, **Psygnosis** ha desarrollado el **F1** para **PlayStation**. Lo primero que sorprende de este título es la gran exactitud con que los programadores han reproducido los circuitos del

Campeonato del Mundo. Como ejemplo os podemos decir que el circuito de **Montmeló** tiene hasta el logotipo de **La Caixa** que aparece en una de las rectas. Por otro lado, el menú de opciones agrupa todos los equipos, pilotos, y todo tipo de reglajes que desees hacer a tu reluciente **Fórmula 1**. Posee dos modos de juego, **Modo Arcade**, en donde recibes todo tipo de ayudas una vez que estás en la carrera, y el frenético **Modo Grand Prix**, donde tendrás que sacar todas tus habilidades de conducción para, por lo menos, conseguir llegar a la meta. En este segundo contacto con **F1** el juego apenas sobrepasaba el 60 por ciento de su desarrollo total y aún poseía numerosos **bugs** que, por supuesto, serán depu-

## V I S T A S



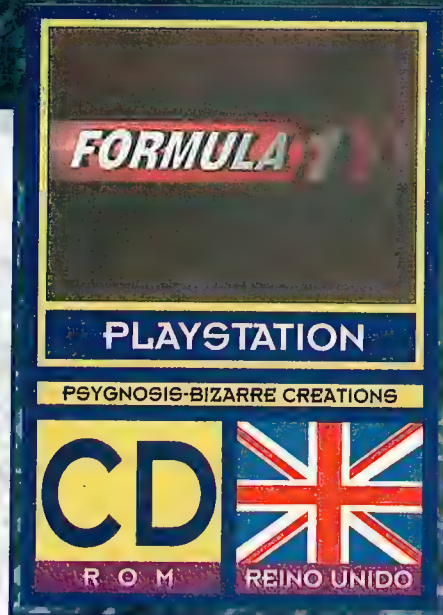
*Uno de los muchos atractivos de este título es la gran variedad de vistas para conducir. Como podéis apreciar,*



*es posible elegir entre muchas para acomodarla mejor a tus habilidades para la conducción de un rapidísimo Fórmula 1.*







**Este juego despliega toda una gran gama de adelantos técnicos, que han dado como resultado uno de los mejores títulos de F1 del mercado.**



rados. En cuanto a las melodías, sólo disfrutaremos de algunas mientras nos encontremos en las opciones, pero durante la acción, sólo escucharemos el estruendoso sonido de los 10 cilindros en V que posee cualquiera de los motores de los coches. Cuando escoges el idioma inglés, escucharemos a un prestigioso comentarista del país, pero no os desaniméis, también podremos escoger el idioma español, aunque no os podemos confirmar que incluya comentarista en el lote. En estos dos próximos meses os seguiremos informando de todos los detalles que rodean a este bombazo para PSX que tiene todas las papeletas para convertirse en el líder de los simuladores de esta espectacular disciplina.

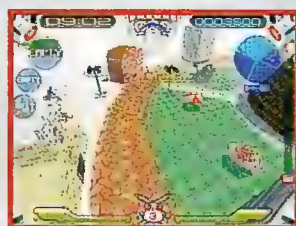
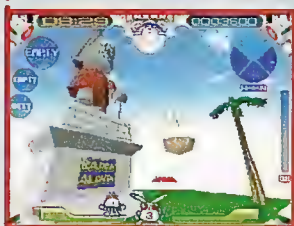
ASIKITANGA







## MUNDO 1



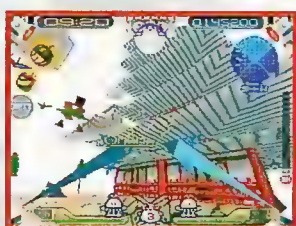
LA ESPECTACULARIDAD Y EL COLORIDO DEL PRIMER NIVEL NOS HARA UNA IDEA DE LO QUE NOS ENCONTRAREMOS EN ESTA SEGUNDA ENTREGA DEL CLASICO DE SONY. Y PARA MUESTRA, EL TIBURON QUE APARECE BAJO ESTAS LINEAS. TODO UN LUJO.



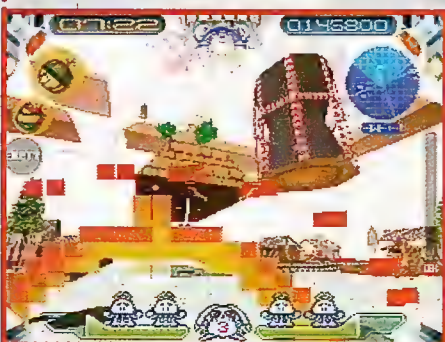
# JUMPING FLASH! 2



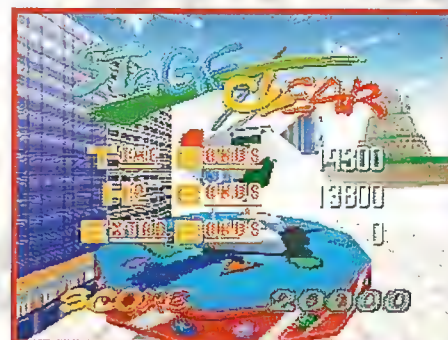
## MUNDO 2



UNO DE LOS MEJORES EFECTOS GRAFICOS QUE ENCONTRAREMOS EN JUMPING FLASH! 2 SERA EL DEL AGUA. MOVERSE POR LAS PROFUNDIDADES ES UN PLACER DEL QUE PODRAN DISFRUTAR TODOS AQUELLOS QUE SE HAGAN CON ESTE JUEGO.



Nueve meses después de aparecer en estas páginas la *review* de JUMPING FLASH, nos congratulamos en anunciar la aparición de la segunda parte de este título en lo que, como no podría ser de otra manera, será conocido como **JUMPING FLASH! 2**. El juego de plataformas tridimensional por excelencia (así es como fue calificado en aquella *review*) vuelve conservando todas las grandes ideas que hicieron de él un juego genial. Nuestro primer contacto con **JUMPING FLASH! 2** nos ha dejado entrever unos mapeados mucho más complejos con gran cantidad de nuevos detalles y, sobre todo, magistrales efectos gráficos. Suavizar un tanto el deambular de nuestro personaje por tierras del malvado Aloha ha ocupado gran parte del tiempo de sus programadores, aunque hasta que no tengamos en nuestro poder una ver-



## BONUS

JUMPING FLASH! 2 CONSERVARA LAS FASES DE BONUS QUE YA TUVO SU PREDECESOR.





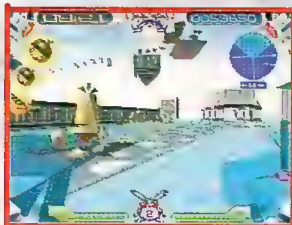


sión PAL del juego no podremos afirmar con rotundidad que en este aspecto se haya logrado algo positivo. Las *intros* también jugarán un papel fundamental en esta ocasión, ya que se han elaborado todo tipo de secuencias que ambientarán un poco más nuestro periplo aventurero.

Lo que está claro es que los fanáticos de este excepcional juego de Sony podrán disfrutar a lo grande con su juego favorito. Si algo se le puede pedir a una secuela es que ésta sea por lo menos igual de buena que su predecesora. Todavía es pronto para saber si **JUMPING FLASH! 2** podrá igualar a su hermano mayor, aunque os podemos asegurar que nuestras primeras impresiones apuntan muy alto. Tan solo nos queda esperar pacientemente a que el malvado Aloha (y una amiguita que se ha echado) venga a nuestro encuentro. No os despistéis, porque es posible que dicho encuentro se produzca muy pronto. Hasta entonces, ¡Buenas vacaciones!

J. C. MAYERICK

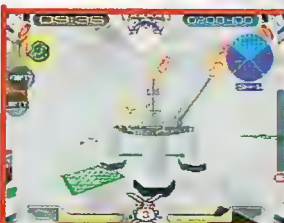
## MUNDO 3



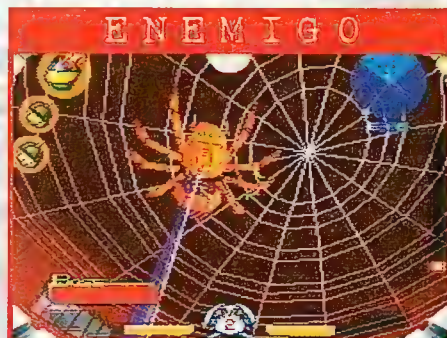
LA MAGNIFICA SENSACION DE PROFUNDIDAD QUE YA PODIAMOS DISFRUTAR EN JUMPING FLASH! SE MANTENDRA EN ESTA SEGUNDA ENTREGA, AUNQUE POR LO QUE HEMOS PODIDO VER, EN DETERMINADOS MOMENTOS SERA INCLUSO MAS ESPECTACULAR.



## MUNDO 4

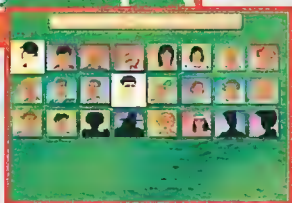
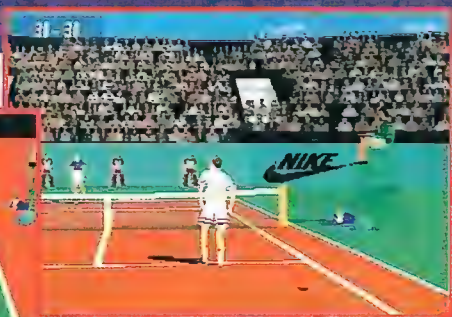


UNO DE LOS ASPECTOS QUE MAS SE HAN MEJORADO EN JUMPING FLASH! 2 CON RESPECTO A SU PREDECESOR ES EL QUE CONCIERNE A LOS ENEMIGOS FINALES, A LOS QUE SE LES NOTA UNA COMPLEJIDAD MUCHO MAYOR TANTO A NIVEL GRAFICO COMO DE ANIMACIONES.





**NOVO**



**SAMPRAS  
EXTREME  
TENNIS**

**PLAYSTATION**

**CODEMASTERS**

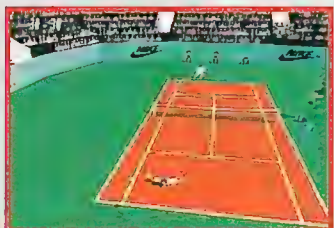
**CD**



**R O M**

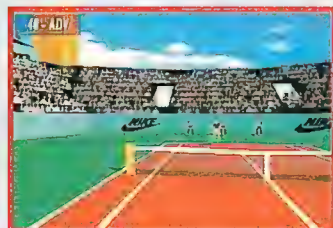
**REINO UNIDO**

**TOMA AEREA**



*Son unas cuantas y sólo se diferencian en la distancia entre la cámara y la pista.*

**TOMA 1ª PERSONA**



*Tan exótica como confusa. Cuesta mucho ajustar los golpes con precisión.*

**TOMA NORMAL**



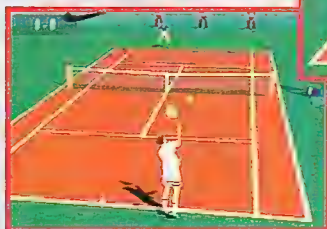
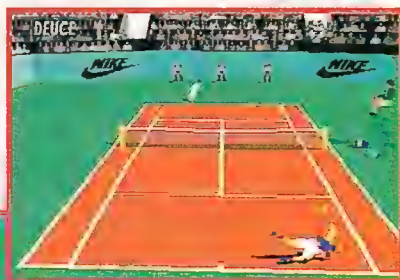
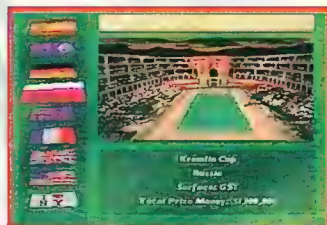
*Es la perspectiva más clara y jugable de SAMPRAS EXTREME TENNIS.*



# SAMPRAS EXTREME TENNIS



**S**AMPRAS EXTREME TENNIS para PSX, es un título creado por los experimentados programadores de Codemasters. Como recordaréis, Pete Sampras ya protagonizó unos cuantos programas de esta compañía británica para Mega Drive. Para empezar, en SAMPRAS EXTREME TENNIS los protagonistas están conformados con polígonos con texturas, y su animación se acerca al más absoluto de los realismos. Las perspectivas de juego son tan variadas como claras, y abarcan desde la clásica vista desde el fondo de la pista hasta una subjetiva u otras aéreas. En cuanto a la jugabilidad, SAMPRAS EXTREME TENNIS posee el ritmo adecuado de juego, es manejable, permite todo tipo de



*Aunque al principio casi todo son dobles faltas, el saque está muy logrado.*

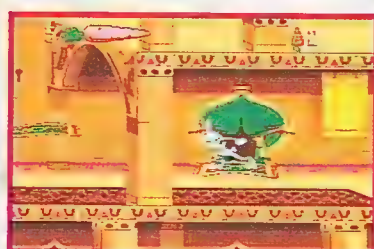
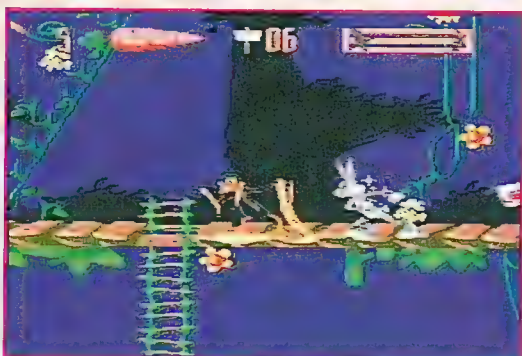
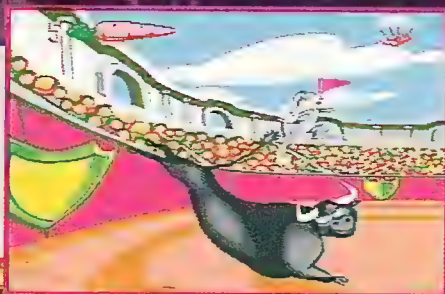


florituras y cuenta con varios modos de juego, incluido uno para varios jugadores. Otro de los detalles que aporta gran realismo al juego, y que otros programas no alcanzaban a reflejar, son los golpesos erróneos de la bola. Si nos anticipamos mucho en el golpe, la pelota puede ir a parar a la cabeza del juez de silla o al público de la grada. En el apartado de anécdotas varias, no podemos dejar de mencionar la presencia del tenista español **Manolo Orantes**, una de nuestras grandes glorias y un auténtico experto subiéndolo a la red. Aunque el programa aún no está completamente terminado todo hace pensar que puede convertirse en el número uno de los juegos de tenis.

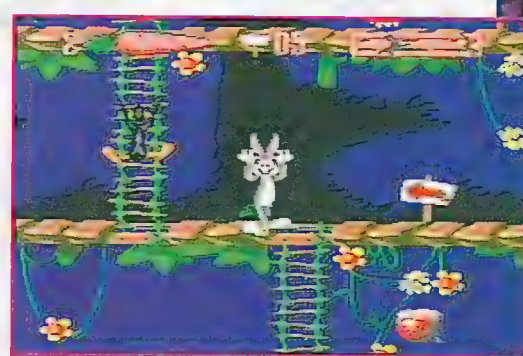
**DE LUCAR**



En este juego han participado dos grandes compañías: Probe y Climax.



A pesar de ser un plataformas, este cartucho denota grandes dosis de originalidad en el desarrollo de sus fases.



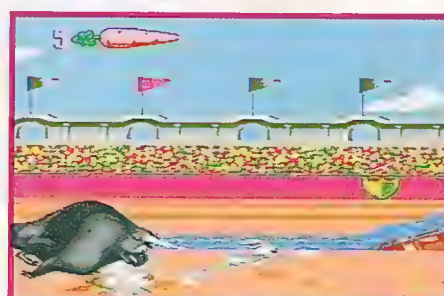
# BUGS BUNNY

## INTRO



Bugs está disfrutando de una plácida siesta, cuando de pronto se encuentra en un extraño paraje, al lado de su odiado amigo el Pato Lucas.

## CONTINUE



Los dibujos animados siempre han sido uno de los temas preferidos por los programadores a la hora de producir juegos con licencia. Los personajes de la Warner han visitado en bastantes ocasiones nuestras pantallas consolas. En *Mega Drive* muchos han sido los personajes de esta factoría de sueños para toda la familia que han llegado a nuestras pantallas en forma de cartucho. Taz, Speedy Gonzales, Correcaminos, Pato Lucas y los Tiny Toons han sido algunos de ellos, pero nunca habíamos podido disfrutar de las aventuras del rey de las Fantasías Animadas de la Warner Bros. Estamos hablando, cómo no, del genial Bugs Bunny, el conejo de la suerte, que estará muy pron-



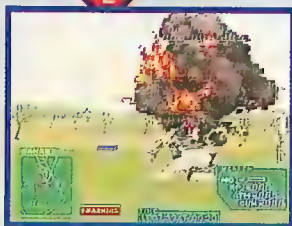
to en forma de original y variopinto arcade. Para tan magna situación, se han unido dos de las más prestigiosas compañías del panorama internacional, expertas cada una en dos estilos de juego muy dispares. Climax y Probe están decididos a aportar todos sus conocimientos a la concepción de un arcade que incluso siendo un plataformas, dispone de unas dosis de originalidad nunca vistas en el género. Además de contar con unos magníficos gráficos y animaciones, los seguidores del trabajo de Chuck Jones podrán disfrutar de las apariciones estelares del Pato Lucas y Yosemite Sam. Un lujo al alcance de todos.

THE PUNISHER

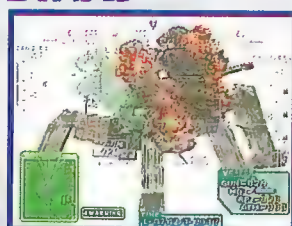
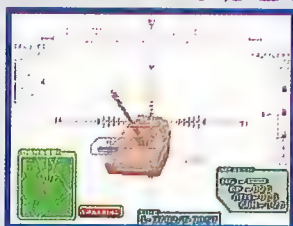
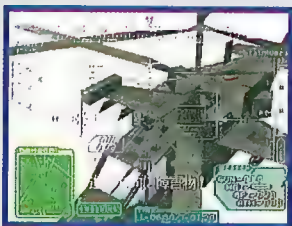




## MISSION KHARKOV



## MISSION NOVOSIBIRSK



## MISSION ULAN BATOR



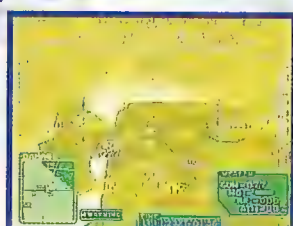
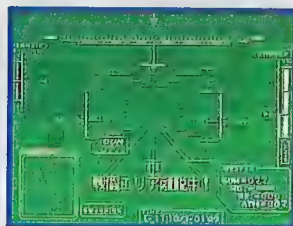
# GUNGRIFFON



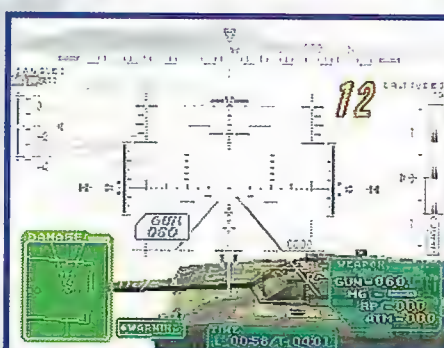
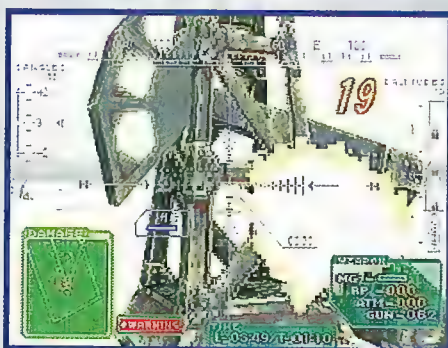
INTRO



## MISSION KIEV



## EXERCISE



ESTA FASE SIRVE DE INICIACION A ESTE SIMULADOR BELICO. NO OS LA SALTEIS PORQUE AQUI APRENDEREIS A CONTROLAR LAS DIVERSAS MANIOBRAS QUE PUEDE HACER VUESTRO TRAJE DE COMBATE.



Los simuladores bélicos han irrumpido en las nuevas consolas adueñándose de un apartado que en las consolas de 16 bits era casi virgen. Las posibilidades gráficas que pueden aportar estos nuevos soportes hacen que este tipo de juegos, hasta ahora co- to vedado del PC, muestren su mejor cara. **GUNGRIFFON: THE EURASIAN CONFLICT** viene a sumarse a la lista que **WING ARMS**, **THUNDERHAWK 2** y

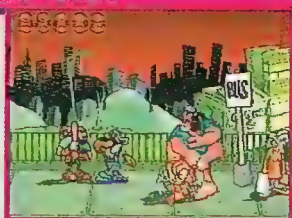
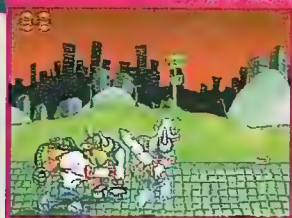
**SHELLSHOCK** iniciaron en esta consola. En esta ocasión, no se trata de un tan- que, ni un avión, ni un helicóptero. Esta vez controlamos lo que conocemos co- mo traje de combate, es decir un robot de generosas dimensiones con aspecto, más o menos, humano. En GG, además del correcto tratamiento tridimensional, destaca la gran cantidad de controles que tenemos, pudiendo disponer de un mon- tón de armas, rayos infrarrojos, giro de torreta, etc. Tanques, aviones, helicópte- ros, carros de combate y todo el arma- mento típico de un ejército moderno, nos intentarán «poner las pilas».

THE SCOPE





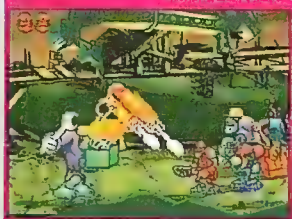
### BRONX BY DAY



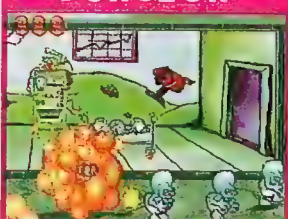
### GYMHOUSE



### GARBAGE HILLS



### DUNGEON

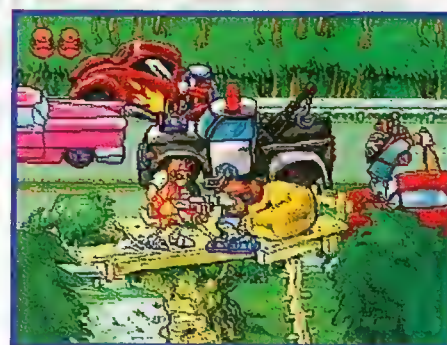


SATURN

APPALOOSA



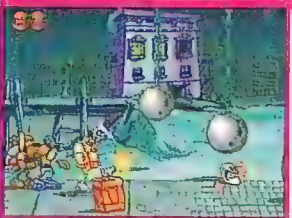
**S**i hay una cosa que tenemos clara, es la evolución de *Sega Saturn*. Los primeros juegos de esta consola comparados con las últimas producciones demuestran cómo los programadores han ido conociendo la máquina y sacando jugo a sus tremendas posibilidades técnicas. **THREE DIRTY DWARFS** es una buena muestra de ello. El tratamiento gráfico que han recibido todos y cada uno de los perso-



# THREE DIRTY DWARFS



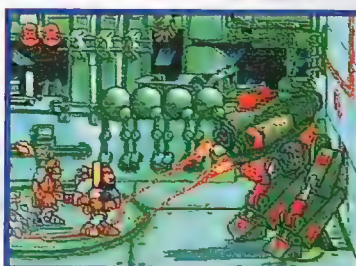
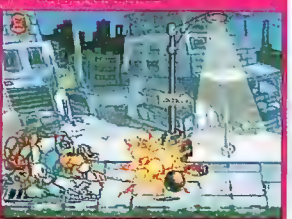
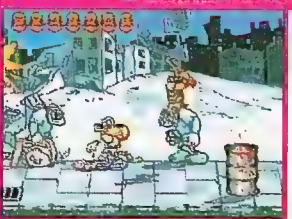
### HILLS OF BRONX



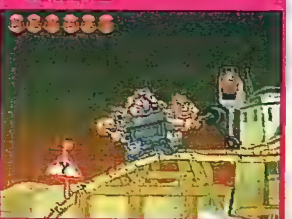
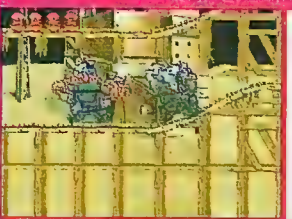
### MAN



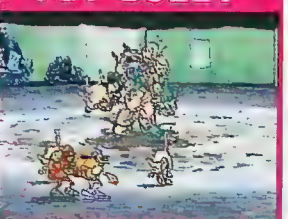
### STREETS OF BRONX



### TROLLEY RIDE



### PIT BULLY



najes que pululan por el juego ha sido tremendamente trabajado, creándoles una personalidad propia que, gráficamente, se presenta irresistible. Estamos ante un *beat'em-up* a medio camino entre los dos *EARTHWORM JIM* (recordad que la versión 32 bits del gran juego de *Shiny* está en camino) y el mítico *GUARDIAN HEROES* de *Treasure*, participando de detalles de ambos. La mecánica del juego es sencilla, únicamente tenemos que llegar al final de cada fase que, por cierto, son más de 15, y pasar a la siguiente. El juego está salpicado de un buen número de jefes finales y, sobre todo, de un corrosivo humor. Controlamos a tres bárbaros que iremos alternando a nuestro antojo, o según nos los vayan eliminando. Atención con este juego, ya que si en la versión final eliminan algún que otro error (como la tremenda dificultad), puede convertirse en un título muy recomendable para los usuarios de los 32 bits de *Sega*. Materia prima tiene, sólo es necesario pulir los pequeños defectos para llegar a un resultado final correcto. Próximamente sabremos más detalles sobre esta creación de *Appaloosa Interactive*.

THE SCOPE

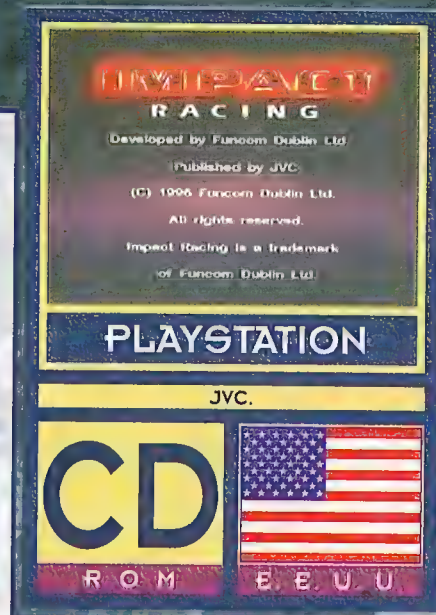
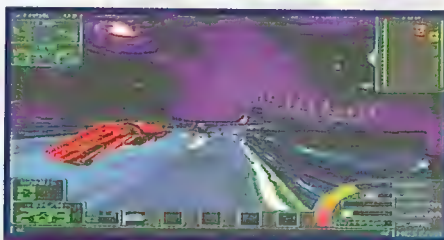




¿Qué ocurre cuando en un videojuego se mezclan toda la velocidad de los coches deportivos con la acción de una batalla campal? Bueno, la respuesta a esta pregunta la encontraréis en **IMPACT RACING**, el nuevo juego de la compañía nipona JVC para la consola PlayStation. **IMPACT RACING** es una trepidante carrera contra el tiempo, las dificultades de los circuitos y las malas artes de varias decenas de contrarios al volante de potentes deportivos. La mecánica del juego es tan sencilla como emocionante, vamos, de las que te enganchan desde la primera partida y te obligan probar suerte una vez tras otra. Técnica y gráficamente, es similar a otros juegos de coches como **RIDGE RACER** o **BURNING ROAD** en la construcción y ambientación de los recorridos. Aparte de las lógicas diferencias a nivel visual y en cuanto al concepto de juego, la nota más distintiva de **IMPACT RACING** la



## COCHES



# IMPACT RACING



## BONUS ARMAS



Con **IMPACT RACING** nos zambulliremos en una atmósfera brutal, en la que cuenta tanto la velocidad como las malas artes y los trucos sucios.



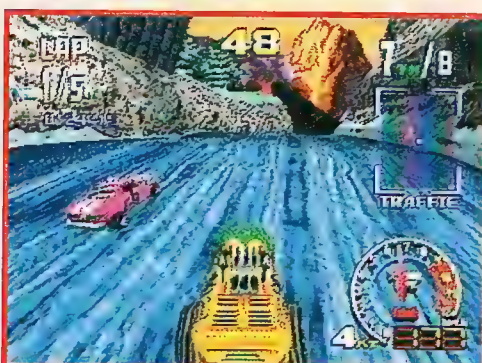
encontraremos en la ausencia de una toma externa del vehículo, algo que tiene difícil justificación y que esperamos esté solucionado en la versión final. Por lo demás, todo tiene un aspecto notable y atractivo al acompañar la variedad visual con un *scroll* bastante suave, unos recorridos variados, potentes efectos sonoros y una banda sonora al estilo **WIPE OUT**. Para completar la faena, los programadores han incluido la posibilidad de mejorar el armamento del vehículo en las fases de *bonus* y de reabastecernos durante la carrera recogiendo los *items* tras destruir a nuestros rivales. Pronto conoceréis más detalles de este nuevo juego.

DE LUCAR

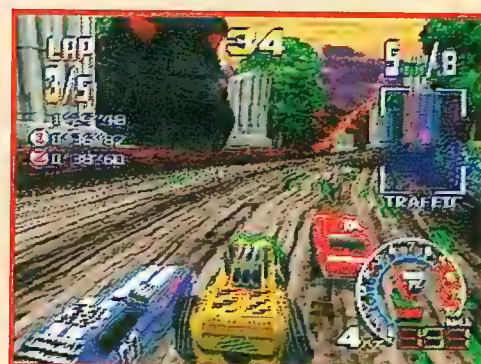




En el segundo y tercer circuito encontraréis zonas con nieve y una lluvia intensa con rayos y truenos.



El campeonato comprende tres circuitos diferentes.



# BURNING ROAD



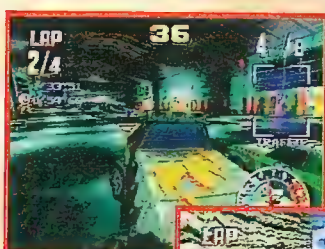
## REPLAY



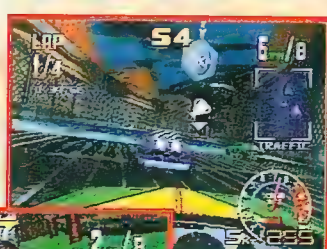
## TORTAZO



**H**asta el momento, las estrellas del género automovilístico para **PlayStation** no tienen rival, aunque desde **Japón** les están poniendo las cosas difíciles. Primero fue **CHORO Q**, un magnífico y divertido juego de coches con grandes prestaciones. Ahora es **BURNING ROAD** quien viene pegando fuerte. Los ases del volante disfrutarán con este juego que sigue las líneas marcadas por



Al igual que en **DAYTONA**, contáis con cuatro vistas



distintas para disfrutar a toda velocidad del juego.



**DAYTONA** para **Saturn**. Escenarios en 3D con tres circuitos que varían en la dificultad del trazado, incluyendo zonas con nieve, agua y otros elementos atmosféricos. En un principio contaréis con cuatro vehículos con diferentes características técnicas, mayor agarre para las curvas, buena velocidad en las rectas, etc. Este título promete ser una gran sorpresa para los usuarios de **PSX**.

R. DREAMER



SUPER  
NUEVO

18日 第1種目

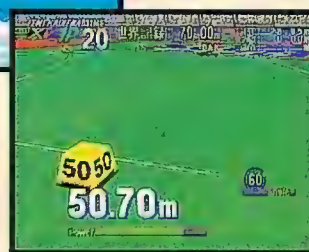
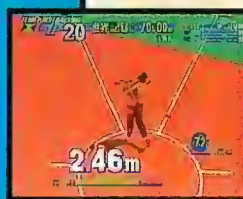


DISCUS THROW

WR: 70.00m TAK

D I S C O

WORLD RECORD: 70.00m TAK

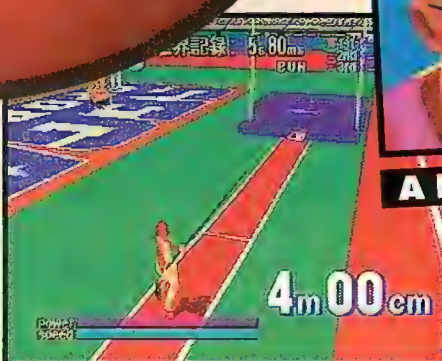


# DecAthlete

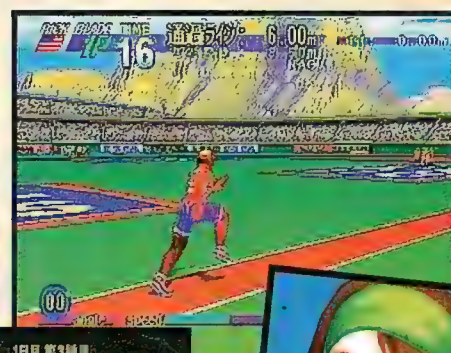
SEGA SPORTS 1ST THROW



ALEKSEI



S. LONGITUD



ELLEN

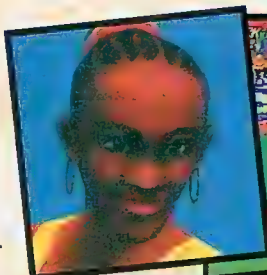
## ATHLETE KINGS



CITIUS - ALTIUS - FORTIUS

Con las Olimpiadas de Atlanta a punto de dar el pistoletazo de salida, Saturn y PlayStation han empezado ya a preparar su particular visión del espectáculo deportivo más grande de todos los tiempos. PlayStation, por ejemplo, ha encendido el pebetero con INTERNATIONAL

TRACK & FIELD de Konami y OLYMPIC SUMMER GAMES de Electronic Arts, dos excelentes juegos que despertarán auténticas pasiones entre los fieles del género. Por su parte, Sega ha apostado por lo seguro y ha decidido plasmar toda su experiencia trasladando con absoluta fidelidad su exitosa recreativa DECATHLETE. La traslación perfecta de máquina a Saturn ha sido, en esta ocasión, algo más sencillo y rápido gracias a que ambos sistemas emplean la misma placa STV. Aunque en un principio parecía que este sería el nombre oficial de la versión de Sa-



FENI



18日 第3種目



LONG JUMP

WR: 8.90m NAO

100 METROS

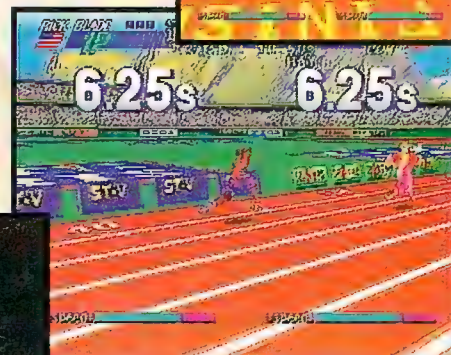


18日 第1種目



100-METER DASH

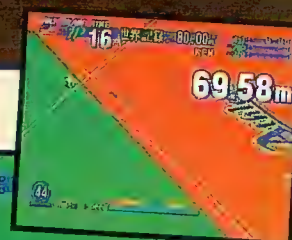
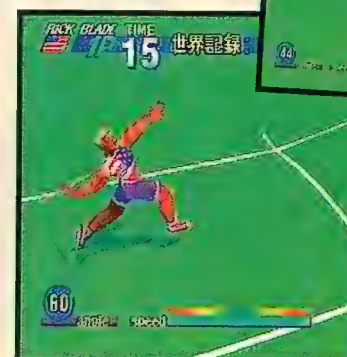
WR: 10.50s HAY



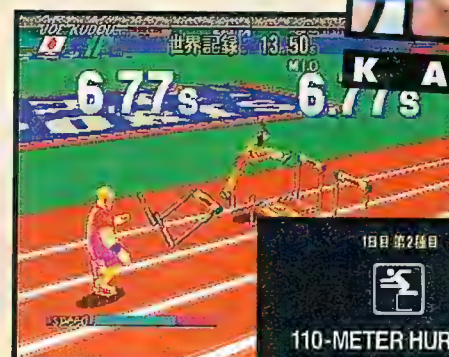




## J A B A L I N A



## 110 M. VALLAS



## K A R L

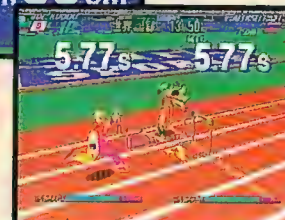
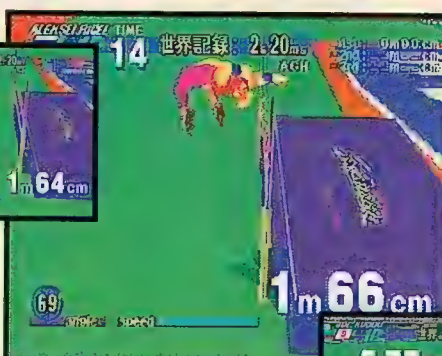
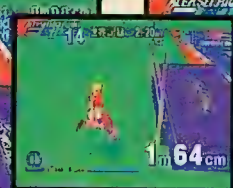
### 110-METER HURDLES

WR: 14.50 MIO

## SALTO DE ALTURA

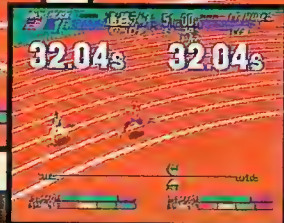
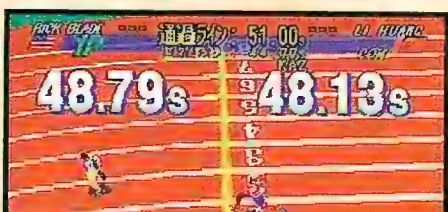


## J O E



## L I H U A N G

## 400 METROS



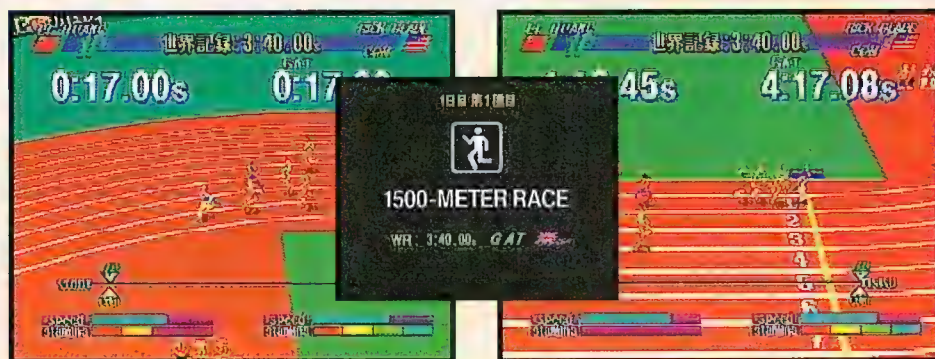
turn, finalmente los dirigentes de Sega han optado por bautizarlo como **ATHLETE KINGS**. En el apartado gráfico **ATHLETE KINGS** es una verdadera maravilla visual en

la que no se han escatimado ningún tipo de detalles ni esfuerzos. Para empezar, todos los elementos en pantalla ha sido realizados en alta resolución, como ya ocurriera en **VIRTUA FIGHTER 2**, y el resultado es el más brillante y espectacular que hemos visto hasta la fecha. Si a esto añadimos una impecable animación en los personajes, una recreación perfecta de cada una de las pruebas, una utilización de las texturas ejemplar y una selección de ángulos en las cámaras que firmaría **Canal +**, podréis imaginaros el impresionante despliegue visual de este juego. Este arcade olímpico cuenta, ade-

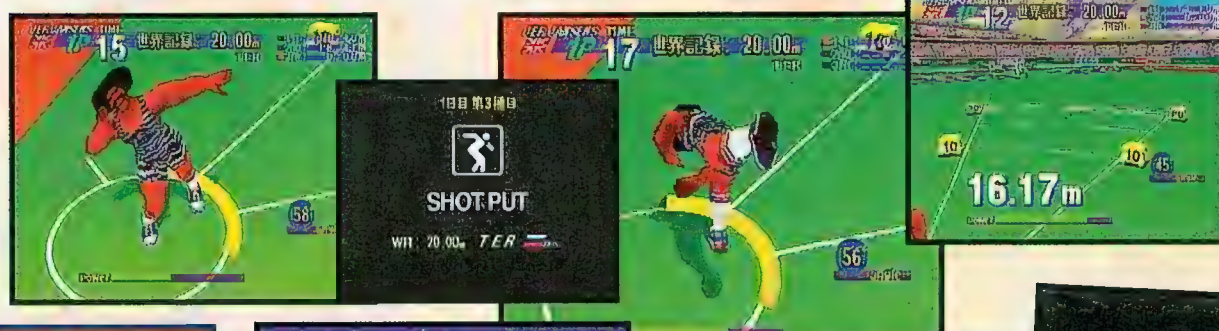




## 1500 METROS



## LANZAMIENTO DE PESO



## P E R T I G A



más, con una potente ambientación sonora en la que incluso hay un lugar para el humor de la mano de los gritos y comentarios de los ocho atletas. Hablando de atletas, mucha atención al aspecto y maneras de alguno/a de los ocho participantes. La facha del representante inglés no tiene desperdicio.

Las pruebas presentes en **ATHLETE KINGS** son diez: jabalina, 100 metros, 110 vallas, 1.500 metros, salto de altura, salto con pértiga, salto de longitud, lanzamiento de peso, lanzamiento de disco y 400 metros. Cada una de estas modalidades es una mezcla de fuerza, técnica y habilidad que,

aunque requieren práctica, no suponen ninguna tortura para un jugador me-

dio. Tras unas cuantas partidas comprobaréis que su jugabilidad es realmente extraordinaria y, en dos jugadores simultáneos, los piques pueden ser auténticamente antológicos. Prueba evidente de ello es que mientras se escriben estas páginas varios redactores visitan al médico con enormes callos en sus doloridos dedos. En próximos números de **SUPER JUEGOS** os daremos el parte médico y una visión más completa de este excepcional simulador de Sega llamado a ocupar un lugar preferente en vuestras preferencias de juegos.

DE LUCAR



# CON **TIEMPO**, AHORA LO NUNCA VISTO Y LO NUNCA OÍDO

**CURSOS INTERACTIVOS CON  
RECONOCIMIENTO DE VOZ**

**CD-ROM** **Francés**   
**Alemán** 

**ADEMÁS, CONSIGA GRATIS  
UN TELÉFONO MÓVIL DIGITAL  
DE AIRTEL COMPLETANDO LA  
COLECCIÓN**

Para más información,  
91/ 586 33 49 - 50



Airtel es una marca registrada de Airtel Móvil, S. A.

Ahora, con cada ejemplar de TIEMPO, lo nunca visto... ni oído.

Los nuevos Cursos Interactivos de Francés y Alemán en  
CD ROM, en dieciséis entregas semanales coleccionables.

Los CD ROM de la colección incluyen entretenidos juegos interactivos.  
El aprendizaje y la diversión están garantizados para todos los de casa.

Y también tendrá descuento para adquirir un PC Multimedia de la gama  
Vectra 500 Pentium® de Hewlett-Packard.

Con la  
colaboración de

 **Airtel**





### 100 METROS



### 400 METROS



### TIRO CON ARCO



### LANZAMIENTO DISCO



*A pesar de sus gráficos, es más divertido de lo que parece.*



CITIUS - ALTIUS - FORTIUS

### LANGUAGE



# OLYMPIC GAMES



### ESGRIMA



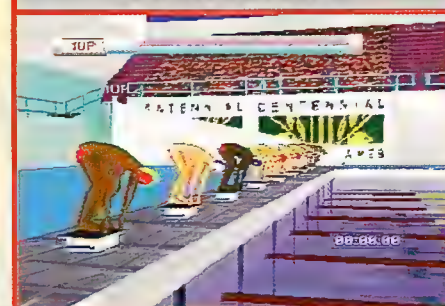
### JABALINA



### MARTILLO



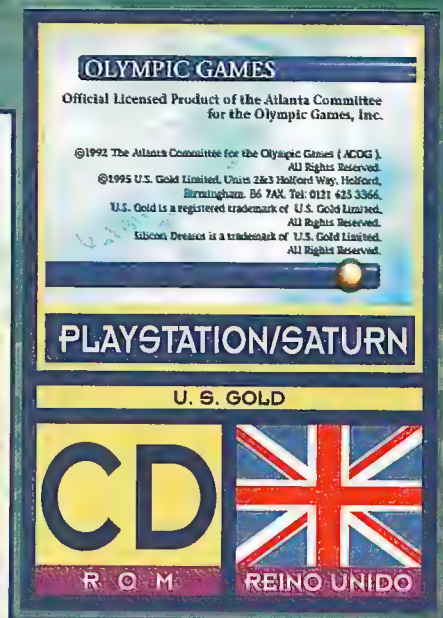
### NATACION



**E**n muchas ocasiones la belleza o la calidad técnica de un programa es motivo suficiente para que los usuarios se decanten por él a la hora de sus compras. Tras lo visto en **ATHLETE KINGS** de **Sega** o **INTERNATIONAL TRACK & FIELD** de **Konami**, el nuevo juego de **U.S. Gold**, **OLYMPIC GAMES** para **Saturn** y **PlayStation**, puede parecer bastante inferior a dichos títulos si nos fijamos sólo en su diseño gráfico. Aunque aún no está terminado, los

programadores de **OLYMPIC GAMES** parecen haber optado por una sencillez gráfica que raya en lo espartano, con unos personajes con polígonos a la antigua usanza. En una palabra, vectores puros y duros. Por suerte, hay ocasiones en que uno no lo fía todo a las apariencias. Detrás de su imagen, **OLYMPIC GAMES** esconde un fantástico y electrizante juego de olimpiadas que supera a todos sus competidores tanto en la variedad como en el número de pruebas. Las modalida-

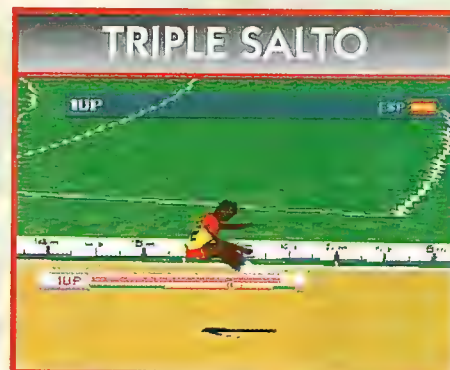
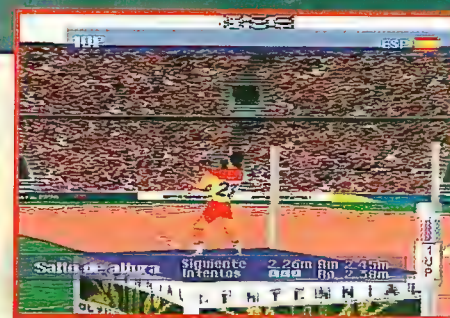




des presentes en este programa con la licencia oficial de **Atlanta 1996** son: salto de longitud, triple salto, altura y pértiga, esgrima, tiro olímpico, lanzamiento de jabalina, disco, martillo, natación, halterofilia, tiro con arco, al plato, 100 y 400 metros lisos. Aún no es seguro, pero parece que a estas quince disciplinas deportivas la versión final añadirá una prueba de ciclismo. Por si a alguien todo esto pudiera parecerle poco, **OLYMPIC GAMES** cuenta con varios modos de jue-

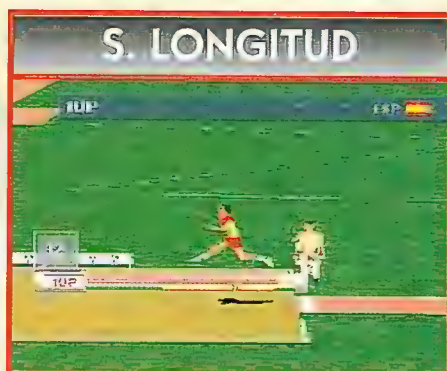
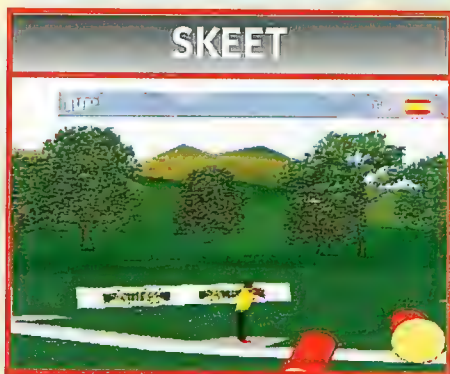


## MENU



go tales como Arcade, Olimpiadas, Desafío o la clásica modalidad de práctica para mejorar nuestro estilo. En jugabilidad pocos juegos pueden competir con un programa tan manejable y adictivo que además posee un modo para ocho jugadores simultáneos. Si queréis seguir disfrutando de la fiebre olímpica que invade la nueva generación de consolas, estad atentos a la llegada de **OLYMPIC GAMES** de U. S. Gold.

DE LUCAR







CITIUS - ALTIUS - FORTIUS

# DIVERTIDIUS,

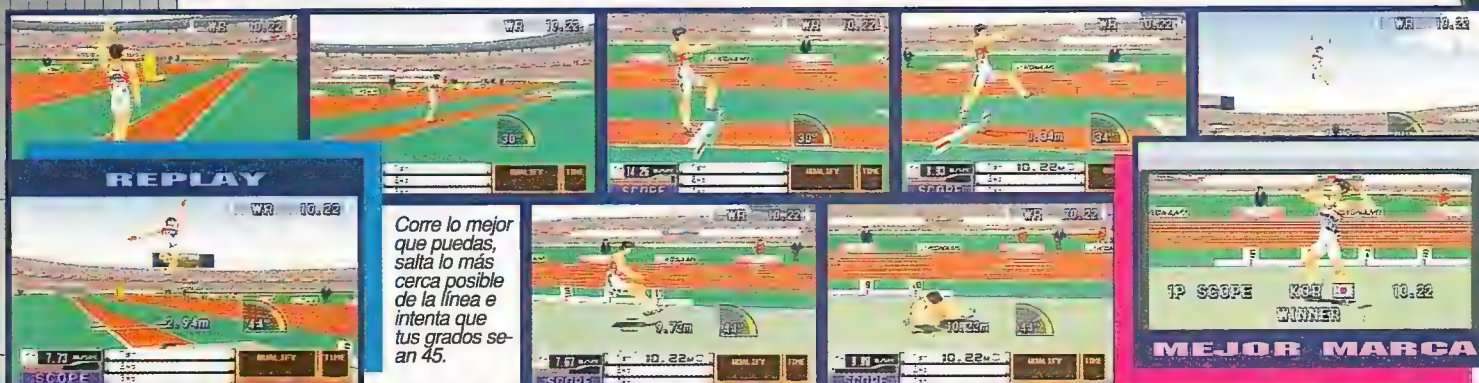
**C**omo casi siempre que un gran evento está a punto de conmocionar la opinión pública general, las mentes pensantes y preclaras de las compañías preparan algunos programas que, ayudados por el marketing de esas grandes celebraciones, consigan atra-

er a una legión de usuarios. Konami, no muy habitual en estos tejemanejes, ha conseguido llegar en el momento justo y en el instante apropiado para comerse todo el pastel de las Olimpiadas. Cuando Konami está de-



Mete los dedos en un enchufe, ya que aquí no hay otro secreto que no sea el aporreamiento de botones.

## 100 METROS LIBRES



Corre lo mejor que puedas, salta lo más cerca posible de la línea e intenta que tus grados sean 45.

## SALTO DE LONGITUD



Coge tu máximo de fuerza, suelta el peso lo más cerca del centro de la pista y, como siempre, 45 grados.

## LANZAMIENTO DE PESO



# PLAYSTATION

## a fondo



RE-  
TOMANDO  
UNA DE LAS RECRE-  
ATIVAS MÁS EXITOSAS DE  
LOS 80, KONAMI HA REDISEÑADO  
UNO DE SUS JUEGOS MÁS CARISMÁTICOS,  
LE HA DOTADO DE UN ENTORNO VECTORIAL Y  
LE HA AÑADIDO TODA LA ESPECTACULAR QUE EL HARD-  
WARE DE UNA MÁQUINA DE 32 BITS ES CAPAZ DE APORTAR.

## TRACK & FIELD

# ENTRETENIDIUS, JUGABLIUS.

trás de un título, el buen hacer suele presidir todos sus aspectos. En esta ocasión **Konami** no solo impregna de su estilo al juego, sino que ha realizado su mejor trabajo de los últimos años en el género deportivo junto con el **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER**. Los nostálgicos recordarán cómo nos dejábamos los dedos en los botones de las recreativas pa-

ra conseguir una buena marca. Pues ir haciendo pesas con las falanges de vuestros dedos porque la mecánica del juego se repite en su totalidad, es decir, deberéis pulsar a ritmo *house* el botón del cuadrado y el círculo para que vuestra barra de potencia suba. La parte técnica reside en los

**REPLAY**

La más dura de las pruebas, ya que necesitarás un buen ritmo de pulsaciones durante bastante tiempo.

**MEJOR MARCA**

**NATACION**

**REPLAY**

Acompasa el salto de las vallas con la máxima velocidad de tus dedos. Intenta no chocar con ninguna.

**MEJOR MARCA**

**110 METROS VALLAS**

**REPLAY**

Además de la fuerza, aquí deberás tener muy en cuenta el momento de soltar el martillo. Muy complicada.

**MEJOR MARCA**

**LANZAMIENTO DE MARTILLO**





CITIUS - ALTIUS - FORTIUS



## DIVERTIDIUS, ENTRETENIDIUS,

botones del triángulo y la equis, ya que se encargan de establecer los grados de cada prueba de salto o lanzamiento, o el giro en la natación. El secreto del juego está en saber acompasar cada pareja de botones, teniendo que pulsar los botones de los grados sin dejar de darle «caña» a los de

la velocidad. Aunque a primera vista puede parecer que os faltan dedos, tras un periodo de aprendizaje dominaréis a la perfección cada una de las pruebas. Hasta once disciplinas olímpicas han sido incluidas: 100 metros libres, salto de longitud, natación, 110 metros vallas, lanzamiento de peso, lanzamiento de martillo, salto de altura, lanzamiento de disco, salto con pértiga, triple salto y jabalina. Cada una tiene su intrínsecos, y no son siempre las mismas técnicas. Así, en alguna pruebas

**REPLAY**

Un buen ritmo en la carrera, y una batida correcta te permitirá superar la prueba sin muchas dificultades.

**MEJOR MARCA**

**SALTO DE ALTURA**

**REPLAY**

Debido a la lentitud con la que suben los grados, tenemos que pulsarlos a mitad de carrera. 45 es la cifra.

**MEJOR MARCA**

**JABALINA**

**REPLAY**

La más técnica de todas. Un buen sprint te perdonará los errores al soltar la pértiga y en los grados.

**MEJOR MARCA**

**PERTIGA**



# CK & FIELD

## JUGABLIUS.

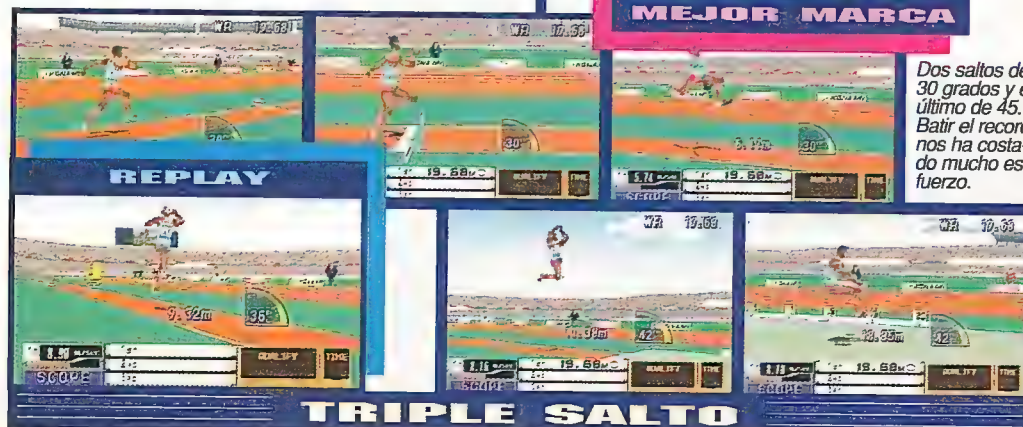


El lanzamiento más fácil, ya que los grados suben rápido y no necesitas calcular mucho.

deberemos acompañar más el ritmo de la carrera que en otras, y el ángulo sube más o menos rápidamente según la prueba en la que estemos. Por cierto, no intentéis valeros de los típicos mandos con turbo y demás argucias, porque la consola lo detecta y lo anula. Gráficamente todo el juego está definido por polígonos, que en el caso de los atletas alcanzan una calidad y realismo magistral. De hecho, el estilo del diseño de los personajes y su dinamismo es muy similar a los del primer VIRTUA FIGHTER. Disponemos de tres niveles de dificultad, y cada uno de ellos nos exigirá una marca mínima para poder pasar a la siguiente prueba. Además, cada disciplina tiene el record actual real, con lo que intentar alcanzar la plusmarca mundial o personal se convertirá en el principal objetivo. En las pantallas que acompañan este comentario hemos incluido la mejor marca que hemos llegado a alcanzar. Si disponéis de una Memory Card podréis almacenar vuestras mejores actuaciones en su memoria, y en la opción Replay volver a contemplarlos. Esta

opción es una de las mejores del juego, ya que podréis manejar una cámara y observar desde los más variados ángulos las pruebas con una nitidez y un derroche gráfico realmente sorprendente. Por último, debemos mencionar la opción de cuatro jugadores simultáneos, en la que los piques continuos se convertirán en el pan nuestro de cada día. En resumen, todo un lujo de calidad, de detalles y jugabilidad que revive la magia de un clásico de toda la vida adaptándolo a la potencia de los nuevos simuladores. Un pecado dejar pasar este juego.

THE SCOPE



Dos saltos de 30 grados y el último de 45. Batir el record nos ha costado mucho esfuerzo.

### TRACK & FIELD

START  
PRACTICE  
OPTION

1. PERSONAL RECORD 2. BEST RECORD

MEJORES JUGADORES VIDAS FASES CONTINUACIONES PASSWORDS GRABAR PARTIDA

90

MUSICA

87

SONIDO FX

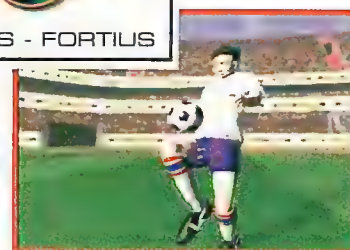
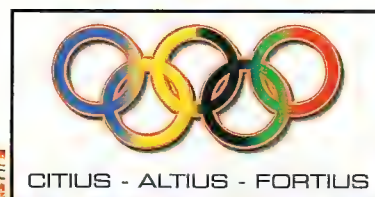
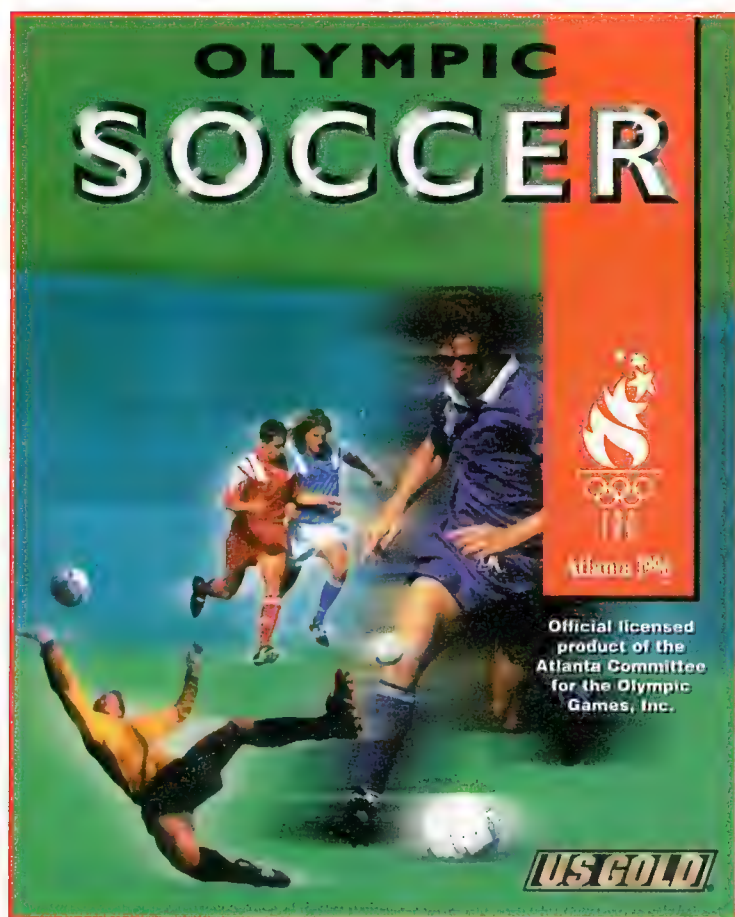
87

JUGABILIDAD

95

93 GLOBAL





Cuando sólo faltan horas para el choque contra la escuadra inglesa, o si lo prefieren, la pérvida Albión, rezamos para que España siga teniendo la misma «flor internálgica clementina». Si a pesar de ello caemos, aún nos quedará Atlanta...



# ALESTILO C

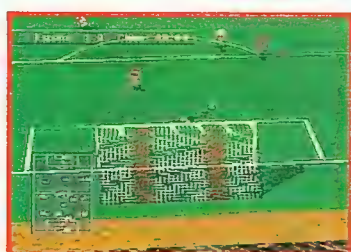
**T**ras los nervios de la Eurocopa 96, los amantes del fútbol y las competiciones internacionales tendrán una nueva cita con el deporte rey en la Olimpiada de Atlanta. Saturn y PlayStation también acudirán a este evento con OLYMPIC SOCCER, el nuevo programa de la compañía británica U. S. Gold. A primera vista, si nos fijamos sólo en su diseño gráfico, OLYMPIC SOCCER tiene menos encanto y calidad que títulos como ADIDAS POWER SOCCER o VICTORY GOAL 96, mucho más espectaculares y realistas en la ani-



LO SENTIMOS POR IVAN DE LA PEÑA Y RAUL, PERO EN OLYMPIC SOCCER TAMPOCO HAN CONTADO CON ELLOS. LO CIERTO ES QUE NO HAN CONTADO CON NADIE, TODOS Y CADA UNO DE LOS JUGADORES SON FICTICIOS.



mación de los jugadores. Aquí los programadores han apostado por la sencillez y sólida efectividad de los personajes formados por polígonos con texturas. Ese es el único apartado en el que el juego de U. S. Gold no alcanza a las bestias sagradas del género, porque en todo lo demás su calidad es bastante notable. Si hablamos de jugabilidad, por ejemplo, OLYMPIC SOCCER posee varios torneos, opción para varios jugadores simultáneos, un ritmo extraordinario (veloz pero no difícil de seguir), permite todo tipo de combinaciones y pases, y cuenta con gran variedad de perspectivas de juego, algunas de

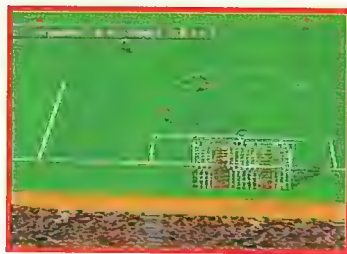




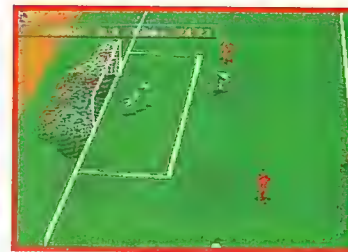
# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

DEPORTIVO



### VISTAS



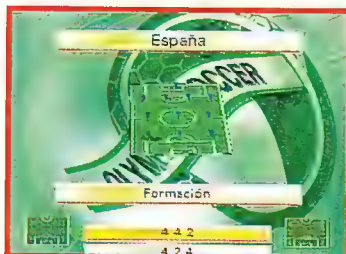
SI DE ALGO PUEDE PRESUMIR OLYMPIC SOCCER ES DE CONTAR CON UNA ENORME CANTIDAD DE PERSPECTIVAS Y ANGULOS PARA SEGUIR EL JUEGO. LAS TOMAS MAS CERCANAS SON MUY ESPECTACULARES, PERO ALGO MAS COMPLICADAS PARA JUGAR. EL RESTO SON REALMENTE EXCELENTE Y CLARAS.



# LEMENTE



### táctica



ADemás DE LA TÁCTICA SE PUEDE ELEGIR EL TALENTE DE CADA JUGADOR.

ellas realmente claras. Conviene decir que tiene tanto de simulador como de arcade (muy parecido a aquel FEVER PITCH de 16 bits) y la diversión, la emoción y el espectáculo están asegurados. No deberemos sorprendernos, por tanto, del terrible acierto de los porteros, auténticos muros infranqueables que desesperan a cualquiera. En cuanto a las opciones, estas son bastante completas aunque tampoco innovan nada. Tácticas, factores climáticos como el viento o estado del terreno de juego dan un poco más de realismo a este divertido y recomendable programa.

DE LUCAR



### repetición



DE LAS MEJORES QUE HEMOS PODIDO DISFRUTAR HASTA LA FECHA EN PSX.



Olympic Soccer 1996

U.S. GOLD

SILICON DREAMS

MEJORES	PSX-90
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
CASES	1-1000000
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Aunque carece de la espectacularidad de otros títulos, resulta agradable esta manera sencilla de jugar al fútbol.

82

### MUSICA

Las melodías tipo Wipe Out parecen haberse puesto de moda y ya se incluyen en los títulos de este género.

82

### SONIDO FX

Uno de los aspectos más interesantes del juego es el sonido de los jugadores y el balón al chocar con el terreno.

90

### JUGABILIDAD

El juego es muy divertido y jugable, ya que se pueden jugar en todo tipo de equipos y con diferentes jugadores.

91

90

### GLOBAL

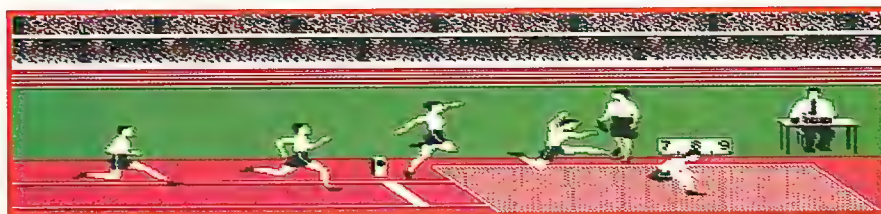
El juego es muy divertido y jugable, ya que se pueden jugar en todo tipo de equipos y con diferentes jugadores. Es uno de los mejores juegos de fútbol que he jugado en este consola.

1+

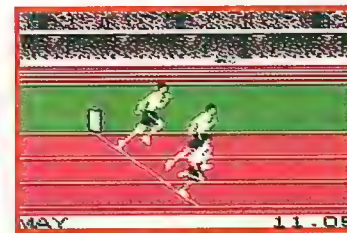
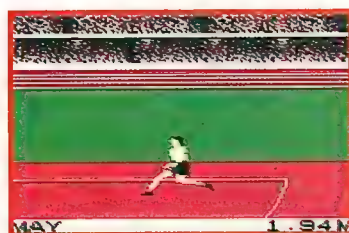
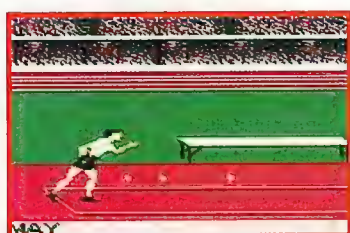
Los porteros son insuperables.



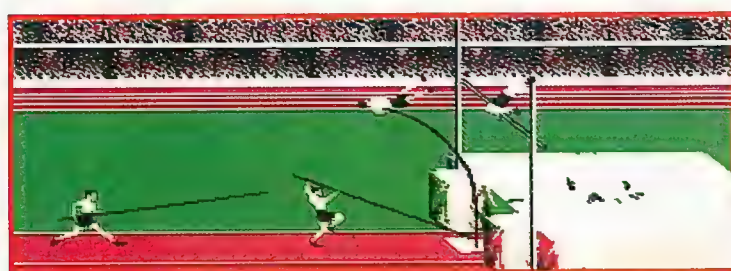
# OLYMPIC SUMMER GAMES



La fiebre de los juegos olímpicos es una enfermedad que, cada cuatro años, afecta a las principales compañías productoras de software. Algunas, como es el caso del U. S. Gold, afrontan dicha temporada con la licencia oficial de los juegos olímpicos, lo que a buen seguro le reportará muy buenas ventas. Veamos que nos ofrece.



## CON CALLOS EN LOS DEDOS



### CEREMONIAS



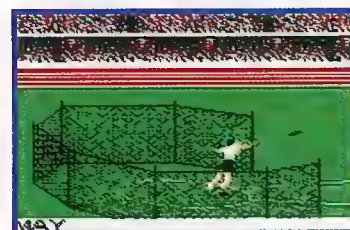
COMO TODA BUENA OLIMPIADA QUE SE PRECIE, **OLYMPIC SUMMER GAMES** CUENTA CON LAS CORRESPONDIENTES CEREMONIAS DE APERTURA Y CLAUSURA. SENCILLAS PERO MUY RESULTONAS.

**E**ste juego es de lo mejorcito que se ha visto en mucho tiempo. A primera vista, lo que más atrae, es el elevado número de pruebas que ofrece, diez en total, algo ciertamente significativo si tenemos en cuenta ciertos detalles. A nivel gráfico es donde el juego más destaca. Aunque en las pantallas que aparecen junto a este comentario pueda parecer que estamos equivocados, las estu-

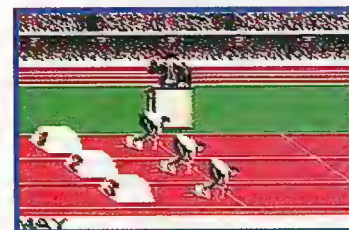
pendas animaciones de los atletas bastarán para convenceros de lo contrario. Observar a nuestro lanzador en pruebas como lanzamiento de jabalina es un placer que los buenos jugadores sabrán apreciar. Lo que no apreciarán, quizá, sea la sencilla, casi estúpida, ejecución de cada prueba. Increíblemente, el marcador de los grados ha desaparecido, con lo que se pierde parte de la gracia del juego. En su lugar deberemos limitarnos a pulsar arriba o derecha en el



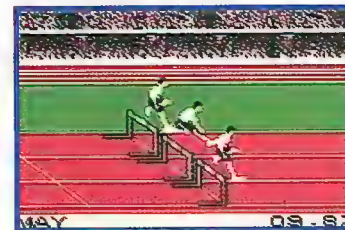
### LANZ. DE DISCO



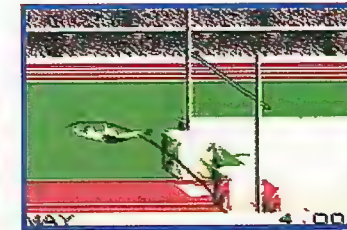
### 100 METROS



### 100 M. VALLAS



### PERTIGA





## DEPORTIVO



Atlanta 1996

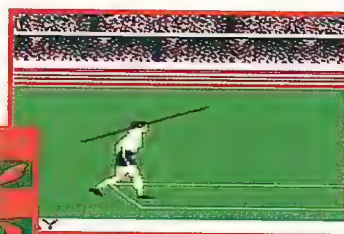
100

PLAY

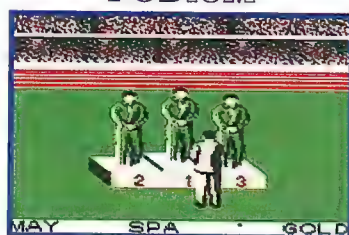
PRACTICE

OPTIONS

RECORDS



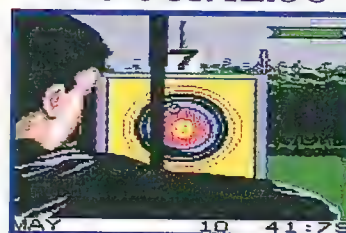
## PODIUM



## TIRO

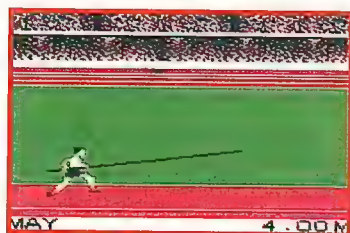


## TIRO CON ARCO

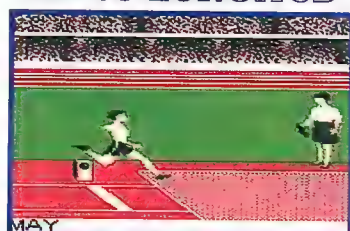


momento justo, con lo que lo único que puede hacer variar nuestra marca es la velocidad que hayamos imprimido a nuestro atleta. Esto, junto a la escasa dificultad en el nivel medio, hacen que **OLYMPIC SUMMER GAMES** baje algunos puntos que de antemano parecía tener atados. Aún así ni siquiera estos defectos evitarán que piense que este cartucho es uno de los mejores en su género.

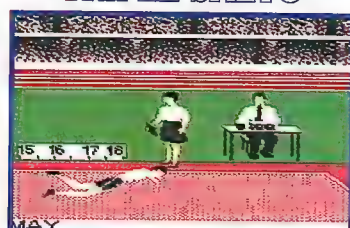
J.C.MAYERICK



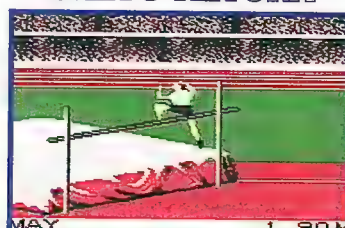
# SALTO LONGITUD



## TRIPLE SALTO



## SALTO ALTURA



0	2	200.00
TIERTEX		
MEGAS		2
LOGROBRES		
VIDAS		
FASES		10 PROBLEMAS
CONTINUACIONES		NO
PASSWORDS		NO
GRABAR PARTIDA		NO

## GRAFICOS

boca abierta a mes  
de uno. Increíbles pa  
rencias que el circo

90

## MUSICA

[illegible]

84

## SONIDO FX

...  
...  
...  
...  
...  
...  
...

05

## JUGABILIDAD

0123456789 0123456789  
 0123456789 0123456789  
 0123456789 0123456789  
 0123456789 0123456789  
 0123456789 0123456789  
 0123456789 0123456789

89

89

## GLOBAL

[illegible][illegible]



## 100 METROS



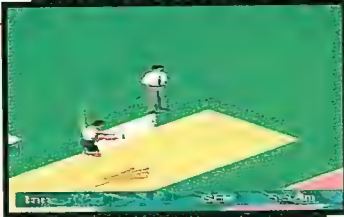
Los cien metros es la prueba en la que se pone de manifiesto, con mayor claridad, que se trata de un rompe-mandos.

## DISCO



El lanzamiento de disco pierde parte de su encanto por la inexistencia de indicadores de dirección o de ángulo.

## S. LONGITUD



Es una de las pruebas más sencillas. Aparte de correr sólo hay que determinar el momento en el que se realiza el salto.

## JABALINA

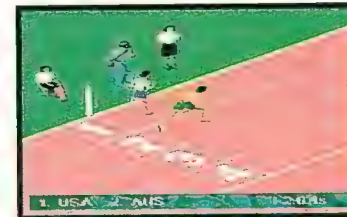


De las pruebas de lanzamiento la jabalina es la más sencilla. Sin embargo, adolece de los mismos defectos que el disco.

# OLYMPIC SUMMER GAMES

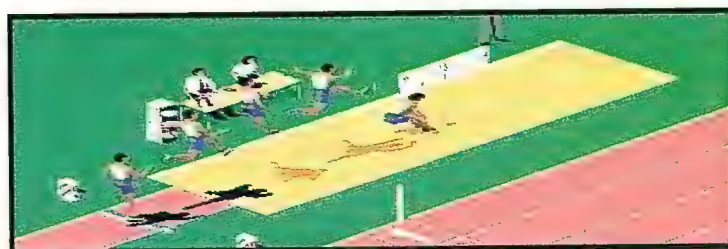


La proximidad de las olimpiadas de Atlanta sirve como excusa para lanzar el típico programa «rompebotones» basado en diferentes disciplinas deportivas. La influencia de los títulos clásicos se deja notar, por lo que los mandos pueden empezar a temblar y echar humo.



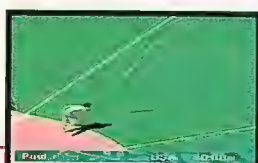
Cada cuatro años, la llegada de unos juegos olímpicos de verano hace que los sistemas de videojuegos en boga en ese instante se vean inundados por multitud de títulos relacionados con el citado evento. De esta forma *Spectrum*, *Amiga*, e incluso *NES*, *Master System*, *Game Boy* y *Game Gear* recibieron en su catálogo míticos títulos como *DALEY THOMPSON*, *HYPERSPORTS* o *TRACK & FIELD*. Mientras que para *Mega Drive* se hicieron muy populares *OLYMPIC GOLD* (U. S. Gold) y *SUMMER CHALLENGE* (Accolade), los usuarios de *Super Nintendo* no habían podido disfru-

tar con ningún juego de este género. El motivo fue la aparición de la consola casi a la vez que la cita de **Barcelona 92**. Cuatro años más tarde **U. S. Gold**, especialista en trasladar a las consolas los grandes acontecimientos deportivos (*WINTER OLYMPIC GOLD* o *WORLD CUP USA'94*) vuelve a la carga con otra licencia en exclusiva. El nuevo cartucho incluye diez pruebas, ocho de las cuales son de atletismo. La perspectiva utilizada varía de unas a otras, aunque predomina la isométrica. La animación de los atletas está bastante lograda, siendo el primer juego olímpico que incluye escenarios animados, limitándose a algún juez o a atletas calentando. Sin embargo,

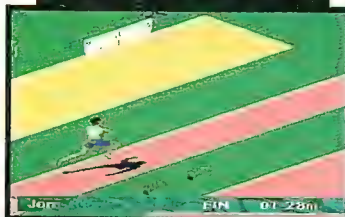


# TRASPINES OLIMPICO



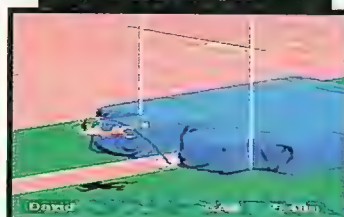


#### TRIPLE SALTO



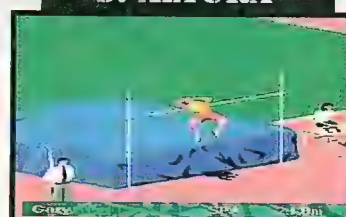
Aunque el aspecto gráfico de esta disciplina es muy parecido al del salto de longitud, es necesaria una mayor precisión.

#### PERTIGA

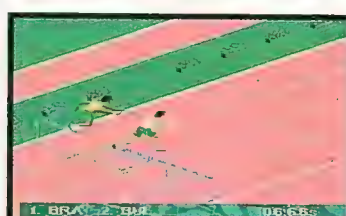


El salto de pértiga está reservado para auténticos especialistas. Es la prueba más complicada de todo el cartucho.

#### S. ALTURA

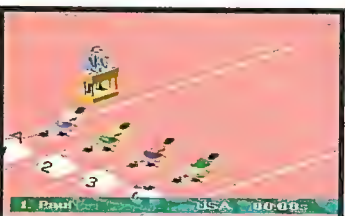
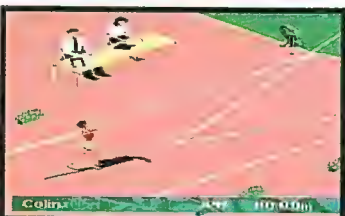


Siguiendo la tradición, el salto de altura no se queda muy atrás, en cuanto a dificultad, con respecto a la pértiga.

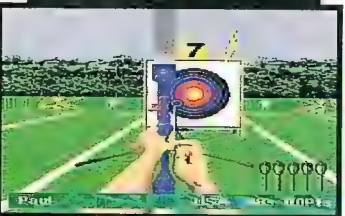


los defectos del programa se concentran en su limitada jugabilidad. Aunque se mantiene el sistema para lograr energía o velocidad (pulsando de forma sucesiva y casi frenética dos botones, para luego establecer el momento del salto, o la dirección del lanzamiento) sorprende la inexistencia de indicadores de energía y de ángulo de referencia, lo que hace muy difícil conocer cual será el resultado final de cada prueba. La música, que parece sacada de un sintetizador portátil de siete teclas, termina de agotar la paciencia de cualquiera que intente superar alguno de los records olímpicos. En fin, otra vez será.

JAVIER ITURRIOZ



#### TIRO ARCO



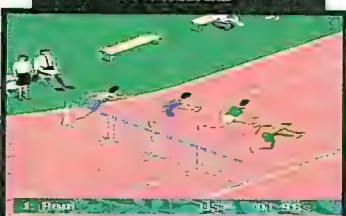
Supone una nota de color en el juego, ya que el escenario sale de las pistas de atletismo. Cuidado con el viento.

#### TIRO PLATO

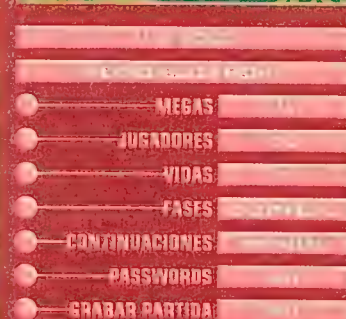


Su sencilla ejecución permite que sea muy sencillo lograr un puesto en el podium en esta disciplina.

#### VALLAS



Para lograr una buena marca hay que compaginar la velocidad con la coordinación a la hora de saltar las vallas.



#### GRAFICOS

El juego cuenta con gráficos sencillos, pero efectivos. Los personajes son sencillos, pero efectivos. Los escenarios son sencillos, pero efectivos. Los efectos de sonido son sencillos, pero efectivos.

84

#### MUSICA

La música es sencilla, pero efectiva. Los efectos de sonido son sencillos, pero efectivos. Los escenarios son sencillos, pero efectivos. Los personajes son sencillos, pero efectivos.

55

#### SONIDO EX

El sonido es sencillo, pero efectivo. Los efectos de sonido son sencillos, pero efectivos. Los escenarios son sencillos, pero efectivos. Los personajes son sencillos, pero efectivos.

80

#### JUGABILIDAD

La jugabilidad es sencilla, pero efectiva. Los efectos de sonido son sencillos, pero efectivos. Los escenarios son sencillos, pero efectivos. Los personajes son sencillos, pero efectivos.

73

76

#### GLOBAL

Este juego es una excelente opción para los amantes del deporte. La jugabilidad es sencilla, pero efectiva. Los efectos de sonido son sencillos, pero efectivos. Los escenarios son sencillos, pero efectivos. Los personajes son sencillos, pero efectivos.



## PLAYSTATION

### 1 RESIDENT EVIL

Aventura ♦ Capcom

La aterradora incursión de Capcom en el mundo de las videoaventuras toma con toda justicia la primera posición del ranking de *PlayStation*.

### 2 RIDGE RACER REVOLUTION

Conducción ♦ Namco

### 3 WIPE OUT

Conducción ♦ Psygnosis

### 4 ADIDAS POWER SOCCER

Deportivo ♦ Psygnosis

### 5 ALIEN TRILOGY

Shoot'em-up ♦ Acclaim

### 6 TOTAL NBA '96

Deportivo ♦ Sony

### 7 STREET FIGHTER ALPHA

Beat'em-up ♦ Capcom

### 8 INT. TRACK & FIELD

Deportivo ♦ Konami

### 9 B. A. TOSHINDEN 2

Beat'em-up ♦ Takara

### 10 PHILOSOMA

Shoot'em-up ♦ Sony

## SATURN

### 1 PANZER DRAGON ZWEI

Shoot'em-up ♦ Sega

La llegada del soberbio GUARDIAN HEROES no parece inquietar el reinado del dragón de Sega, que sigue siendo el indiscutible número uno.

### 2 GUARDIAN HEROES

Beat'em-up ♦ Sega

### 3 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Beat'em-up ♦ Capcom

### 4 SEGA RAILU



CRASH BANDICOOT ♦ PLAYSTATION

MÁS ESPERADO



INTERNATIONAL TRACK & FIELD ♦ PLAYSTATION

MÁS DIVERTIDO



OLYMPIC SUMMER GAMES ♦ MEGADRIVE, SIES

MÁS FLOJO

## GAME BOY

### 1 KIRBY'S BLOCKBALL

Arcade ♦ Nintendo

### 2 DONKEY KONG LAND

Plataformas ♦ Nintendo

### 3 BATTLE ARENA TOSHINDEN

Beat'em-up ♦ Takara

### 4 MEGA MAN V

Plataformas ♦ Capcom

### 5 TINTIN EN EL TIBET

Plataformas ♦ Infogrames

## GAME GEAR

### 1 ARENA

Shoot'em-up ♦ Sega

### 2 SONIC LABYRINTH

Plataformas ♦ Sega

### 3 JOHN MADDEN 96

Deportivo ♦ Electronic Arts

### 4 BATMAN FOREVER

Beat'em-up ♦ Acclaim

### 5 TAIL'S ADVENTURES

Plataformas ♦ Sega

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





# SUPER MEGAS

- Conducción ♦ Sega
- 5 VIRTUA FIGHTER 2  
Beat'em-up ♦ Sega
- 6 WIPEOUT  
Conducción ♦ Psygnosis
- 7 RAYMAN  
Plataformas ♦ Ubi Soft
- 8 TOSHINDEN REMIX  
Beat'em-up ♦ Takara
- 9 VIRTUA COP  
Shoot'em-up ♦ Sega
- 10 GALACTIC ATTACK  
Shoot'em-up ♦ Taito

## SUPER NINTENDO

- 1 SUPER MARIO 2: YOSHI'S ISLAND  
Plataformas ♦ Nintendo  
 Yoshi y el pequeño Mario siguen dominando una lista que presenta una inquietante ausencia de novedades, algo típico del periodo estival.
- 2 DK COUNTRY 2  
Plataformas ♦ Nintendo
- 3 SECRET OF EVERMORE  
Action-RPG ♦ Square
- 4 KILLER INSTINCT  
Beat'em-up ♦ Nintendo
- 5 BREATH OF FIRE 2  
RPG ♦ Capcom
- 6 I.S. SOCCER DELUXE  
Deportivo ♦ Konami
- 7 TOY STORY  
Arcade ♦ Disney Interactive
- 8 KIRBY'S DREAM COURSE  
Arcade ♦ Nintendo
- 9 NBA GIVE'N GO  
Deportivo ♦ Konami
- 10 MAUI MALLARD  
Plataformas ♦ Disney Interactive

## MEGA DRIVE

- 1 TOY STORY  
Arcade ♦ Disney I.  
 El Vaquero Woody continúa remando en la lista de *Mega Drive*, que al igual que la de *SNES*, destaca por la carencia total de novedades.
- 2 LIGHT CRUSADER  
Action-RPG ♦ Sega
- 3 COMIX ZONE  
Beat'em-up ♦ Sega
- 4 MAUI MALLARD  
Plataformas ♦ Disney Interactive
- 5 MICROMACHINES '96  
Conducción ♦ Codemasters
- 6 VECTORMAN  
Shoot'em-up ♦ Sega
- 7 SOLEIL  
Action-RPG ♦ Sega
- 8 MORTAL KOMBAT 3  
Beat'em-up ♦ Williams
- 9 SUPER SKIDMARKS  
Conducción ♦ Acid Software
- 10 TINTIN EN EL TIBET  
Plataformas ♦ Infogrames

## NEOGEO CD

- 1 KING OF FIGHTERS '95  
Beat'em-up ♦ SNK
- 2 PULSTAR  
Shoot'em-up ♦ SNK
- 3 KABUKI KLASH  
Beat'em-up ♦ Hudson
- 4 FATAL FURY REAL BOUT  
Beat'em-up ♦ SNK
- 5 SAMURAI SHODOWN 3  
Beat'em-up ♦ SNK

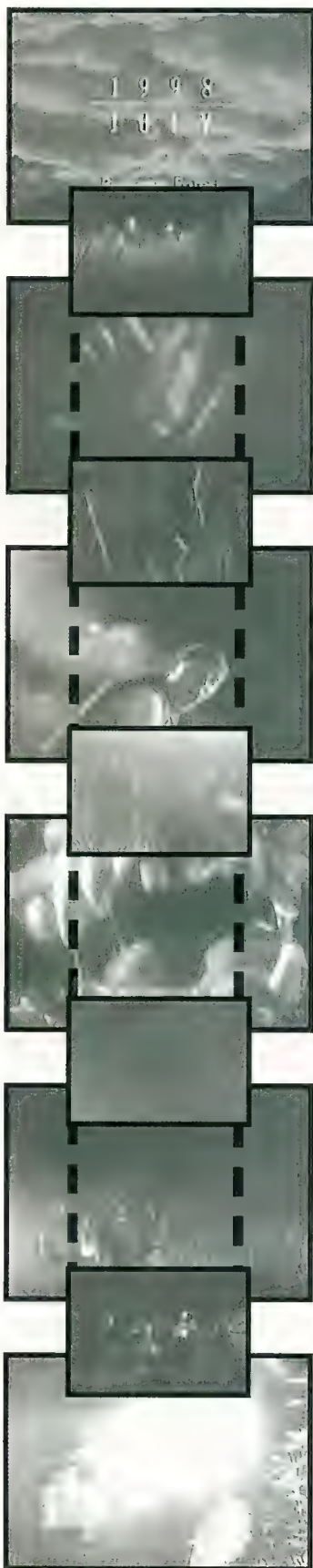
## CD

- 1 ZELDA'S ADVENTURE  
Aventura ♦ Philips
- 2 APPRENTICE  
Plataformas ♦ Philips
- 3 BURN: CYCLE  
Aventura ♦ Philips
- 4 LOST EDEN  
Aventura ♦ Cryo
- 5 MAD DOG MCCREE 2  
Shoot'em-up ♦ Capdisc



# RESIDENT EVIL

Desde lo más profundo del bosque la amenaza se cierne sobre el grupo de fuerzas especiales. En tus manos está aniquilar a la bestia.

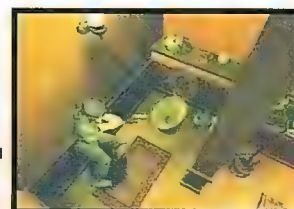
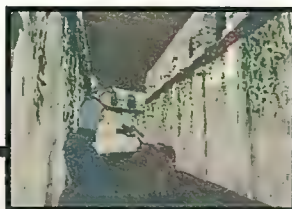


## P-R-O-L-O-G-O

Destrózales, dispara a la cabeza para ahorrar munición, corre, písales las entrañas y desata toda tu furia para acabar con esos malditos seres del averno. Ellos no tienen piedad, no tienen sentimientos, tan **solo tienen hambre, hambre y sed de sangre** y vísceras. Enfila la entrada con decisión y descarga la recámara en cuestión de segundos para terminar con ellos antes de que seas su banquete. Maldita sea, otra vez se ha engatillado, **no, no, se está acercando ¡¡¡no!!!**

### LA FILOSOFÍA

de **RESIDENT EVIL** es ésta, no hace falta un manual de supervivencia, pero si queréis permanecer con vuestra salud en perfectas condiciones, avanzad con cautela y dispuestos a encontrar todo tipo de sorpresas desagradables. Pocas veces se tiene la oportunidad de comentar una obra maestra, y este juego es un diamante que brilla con luz propia y que asombrará a propios y extraños. Es, por ahora, el mejor juego para **PlayStation**, un ejemplo para todas aquellas compañías que se conforman con producir títulos mediocres en cantidades industriales para acaparar el mercado. Dos años ha tardado el equipo de **Capcom** en dar a luz a esta preciosidad. La mayoría de sus componentes eran principiantes, pero han dado forma al juego con el que muchos habíamos soñado durante años. Y se lo han tomado muy en serio. La película italiana **ZOMBIE** ha servido de inspiración para el diseño de los zombies



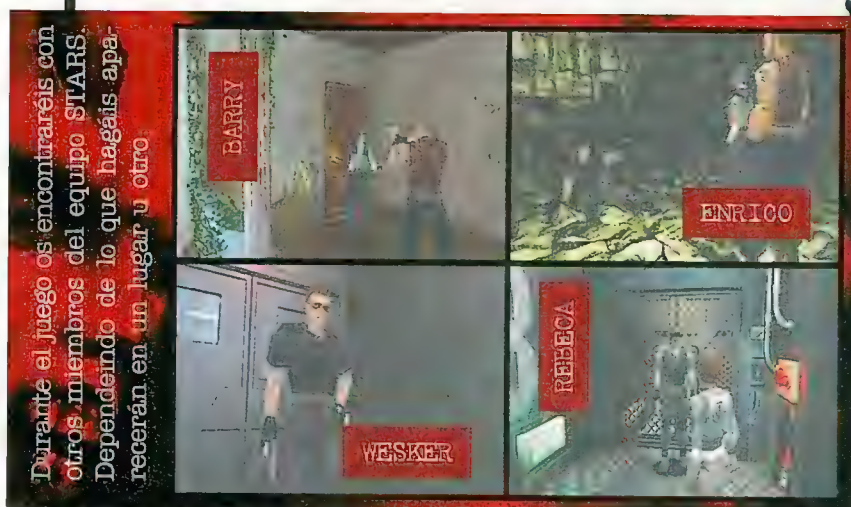


# CON LA MUERTE

## EN LOS TALONES

(Hasta el final)

C-A-M-A-R-A-D-A-S  
D-E V-I-A-J-E



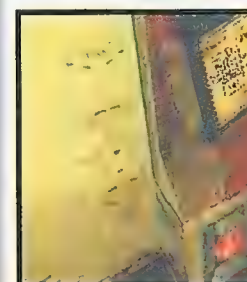
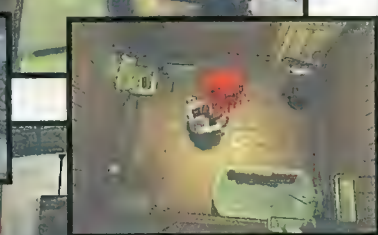
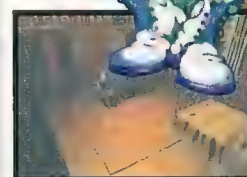
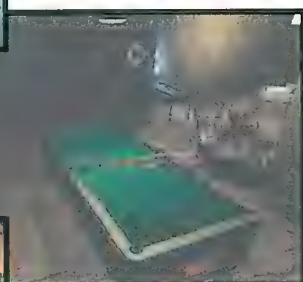
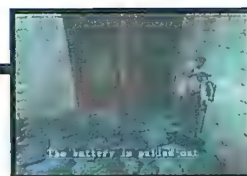
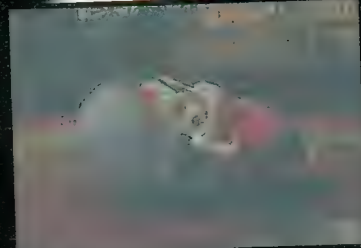


# RESIDENT EVIL

y, lo más alucinante, es que para la imagen del primer ser que encontramos en el juego se ha escaneado el ojo de la foto de un cadáver. Desde luego, si **Capcom** quería dotar de realismo a **RESIDENT EVIL**, todos sus esfuerzos han sido recompensados con creces. Pero si el aspecto gráfico impacta desde un principio, qué podemos decir de la ambientación musical y sonora que nos pondrá los pelos de punta durante toda la aventura. Mientras recorremos las más de cien localizaciones, en-

La censura nos privará de algunas imágenes impactantes que los japoneses sí pudieron contemplar. Una es esta cabeza devorada por un zombie.

**CENSURADO**







## H-U-N-T-E-R-S



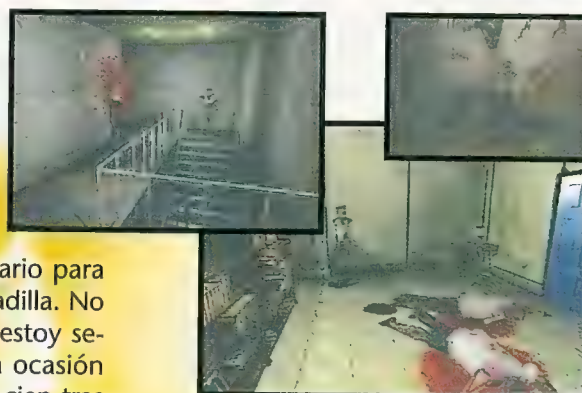
Cuando halláis terminado con la planta gigante, la mansión se encontrará invadida por estos seres ágiles y rápidos.

## M-A-P-A



En la parte superior de la estatua encontraréis un mapa completo de todas las estancias de la primera planta.

tre habitaciones, jardines y demás, la tensión irá aumentando con melodías dignas de las películas más terroríficas. Además, los aullidos, el chirriar de puertas y todo un mundo de espeluznantes efectos ha sido puesto a disposición del usuario para que disfrute de su mejor pesadilla. No se puede contar todo, pero estoy seguro de que en más de una ocasión vuestro corazón se pondrá a cien tras recibir un susto de órdago. Como veréis, la jugabilidad alcanza un grado de tensión máximo, ya que no podréis perder de vista la pantalla cada vez que abráis una puerta o dobléis la esquina de un pasillo. Lo que os espera en cada sitio es algo impredecible, y más de una bala se perderá en el vacío sin alcanzar su blanco, porque estaréis aterrorizados. Tampoco se trata de ir disparando a lo loco como en DOOM, también tendréis que resolver intrincados puzzles para acceder a otras zonas, rescatar a vuestros compañeros o simplemente encontrar objetos



## -SERPIENTE-



Aparecerá dos veces en el juego, la segunda será la definitiva para acabar con ella.





# RESIDENT EVIL



## B-A-L-C-O-N



En esta habitación podrás asomarte a la ventana y contemplar una vista exterior de la zona con el helipuerto al fondo.

útiles para avanzar con mayor seguridad. Desde luego, el guión del juego es tan contundente que más de un productor de cine hubiera pagado por hacer un film con esta historia. Bueno, he dicho el guión y debería haber dicho guiones, porque los desenlaces del juego dependen en gran medida de las decisiones que toméis durante el mismo. Así, os podéis encontrar con vuestros compañeros en diferentes zonas según como hayáis realizado diferentes acciones, pudiendo encontrar unos seis finales diferentes entre Chris y Jill. El único defecto que hemos visto a **RESIDENT EVIL** es que no te puedas saltar algunas secuencias en las que no interviene el jugador. **Capcom** está trabajando ya en la segunda parte, en la que quiere aprovechar todo el potencial del *hardware* de la consola ya que, según dicen, sólo han aprovechado el 70 % en el desarrollo de **RESIDENT EVIL**. No lo olvides, ésta puede ser la aventura de tu vida.

R. DREAMER



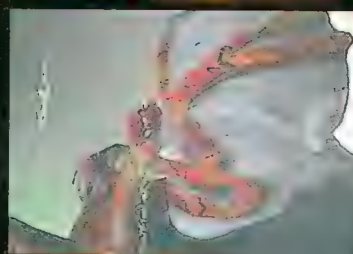


### STOP VEGETAL



Este bulbo gigante tiene que ser destruido. Cuando lo hayáis logrado, la casa se llenará de *hunters* hambrientos.

### LA BESTIA



He aquí el gran secreto que guarda el laboratorio. Una temible arma biológica que puesta en manos irresponsables puede causar graves problemas al gobierno.



### RESIDENT EVIL

EXTRAS	
MEGAS	1000
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

#### GRAFICOS

El ambiente tenebroso de todas las habitaciones, y la detallada iluminación de las visuales, son el aspecto más destacado de los gráficos.

97

#### MUSICA

Todas las melodías en general son magistrales, especialmente la que nos acompaña cuando podemos salvar a nuestros aliados.

96

#### SONIDO FX

Un apartado completísimo con digitalizaciones perfectas de todo tipo de sonidos para ponernos los pelos de punta y sentirnos en lo más profundo del miedo.

96

#### JUGABILIDAD

Trepante de principio a fin. Un sistema de juego tan consola y de la que al final del juego se puede sentir una gran satisfacción.

96

96

#### GLOBAL

Disfruta de un juego de terror que te hará vivir una experiencia única. Resident Evil es un juego que ha sido diseñado para ser jugado en las mentes de todos aquellos poseedores de PlayStation, y no tardará en ocupar un lugar privilegiado entre los mejores títulos de toda la historia de los videojuegos.

Todo el juego es fascinante, tanto para disfrutar como para jugarlo sin parar. Que no se quede sin jugar a este juego que nos ha dado una gran experiencia.

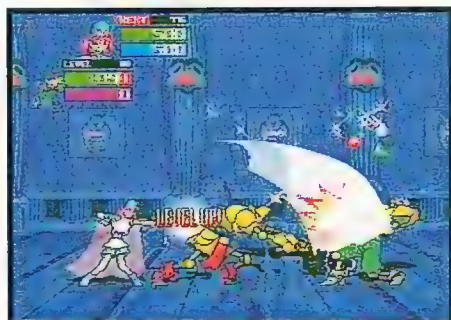




# FORJA DE HE

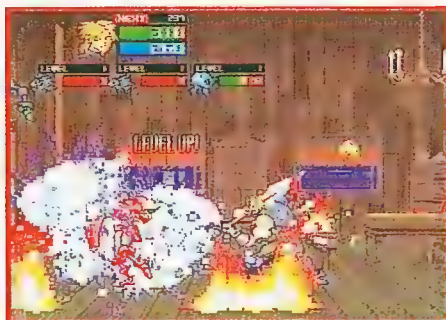
Tras una larga espera, el primer beat'em-up con scroll llega a **Salurn**. **Treasure** han sido los encargados de dar forma a uno de los arcades más frenéticos, salvajes, divertidos y espectaculares de los últimos tiempos. Descubre todos sus secretos en estas páginas.

## A NEW JOURNEY



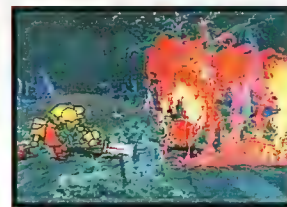
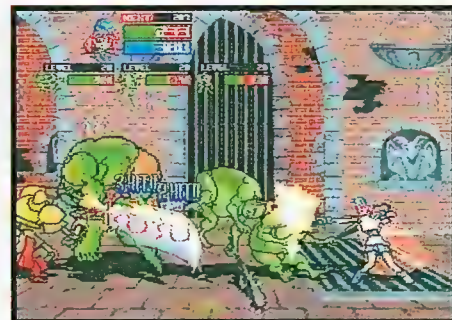
Si juegas en el nivel fácil, te será bastante difícil ver esta bonita pantalla de Game Over.

## AWAKENING

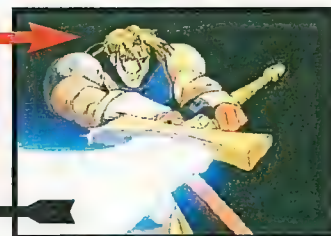
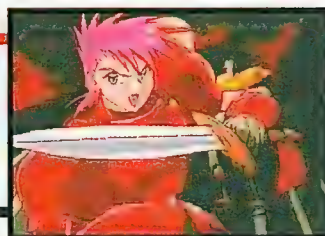
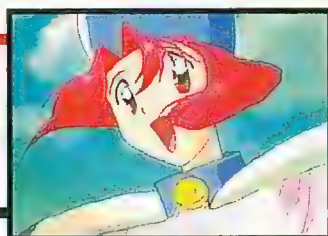
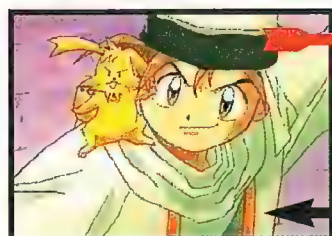


Tomar la decisión correcta en cada final de fase es primordial para tu destino.

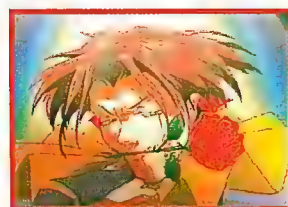
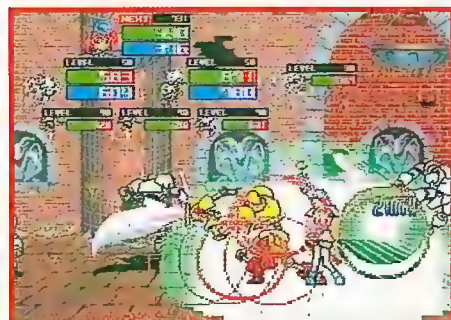
## BATTLE IN THE CASTLE



Este zombie, que en otros tiempos fue un gran guerrero, defenderá a muerte a todos.

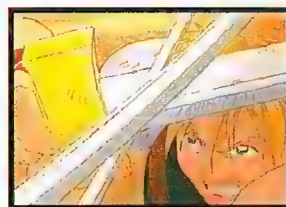
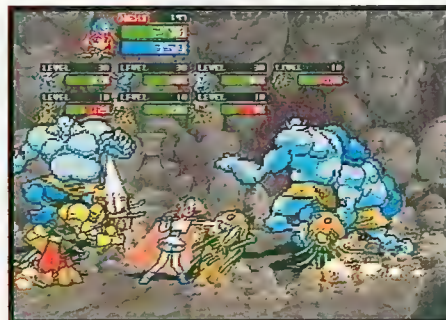


## CLOCKWORK ESTRATEGY



Algunas magias son tan espectaculares como efectivas, y muy útiles con los enemigos.

## DARK LABYRINTH



**GUARDIAN HEROES** es el beat'em-up con más enemigos en pantalla al mismo tiempo.

## DEN OF THIEVES



Gracias a su elevado número de fases, terminaremos el juego varias veces.

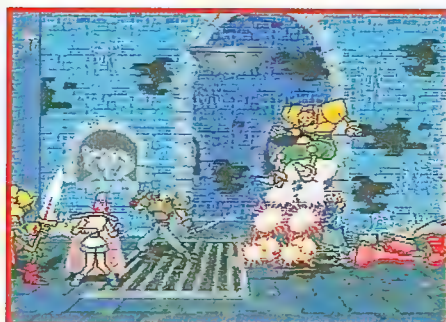
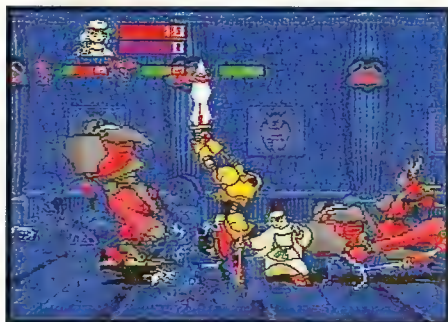


# ROES

## S A T U R N a fondo



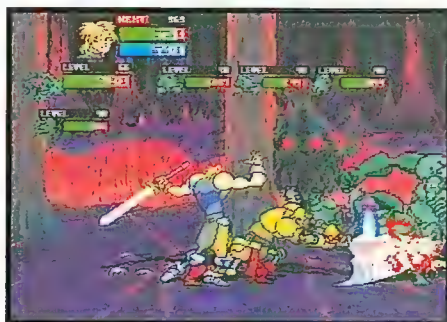
BEAT 'EM-UP



**F**ormado por un grupo de disidentes de la gran **Konami**, **Treasure** es, sin ninguna duda, el equipo de programación que más aportó al mundo de los videojuegos en cuanto a **Mega Drive** se refiere. Primero fue **GUNSTAR HEROES**, un asombroso ejemplo de que utilizando a tope una consola se podía lograr todo lo que era exclusivo de **Super Nintendo**. Después llegaría **TREASURE LAND**, un plataformas bastante más flojo que el anterior, pero debido a que estaba concebido con anterioridad a G. H. Más tarde llegaría **DYNAMITE HEADDY**, un grandísimo juego que no fué apreciado lo suficiente. Fuera de nuestras fronteras, y antes de su primera incursión en los RPG con **LIGHT CRUSADER**, realizaban un magnífico *beat'em-up* protagonizado por el héroe de

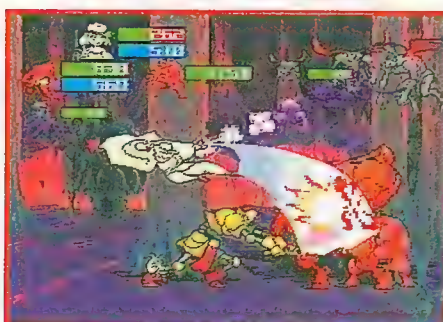
manga **YUYU HAKUSO**, que guarda algunas similitudes con el juego que nos ocupa, sobre todo porque era el primero de su especie en el que podían participar cuatro jugadores simultáneos. Su último producto para **Mega Drive** fue **ALIEN SOLDIER**, una especie de **PRO-BOTECTOR**, pero a lo bestia. Ambientado en un extraño mundo en el que conviven las espadas con la más moderna tecnología, **GUARDIAN HEROES** es uno de esos arcades que te entran por los ojos aunque no juegues con ellos gracias a sus exquisitas gráficas y abundantes efectos especiales. El argumento del juego no podía ser más simple y común, y se resume en muy pocas palabras: un ser malvado (no se trata de ningún Director de Arte) intenta conquistar La Tierra invocando a las fuerzas del mal, y sólo nuestros héroes pueden evitarlo.

### FATE



Como podeis observar en estas dos pantallas, fases distintas repiten decorados.

### HEAD ON CHARGE

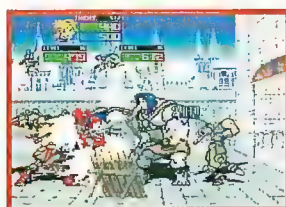
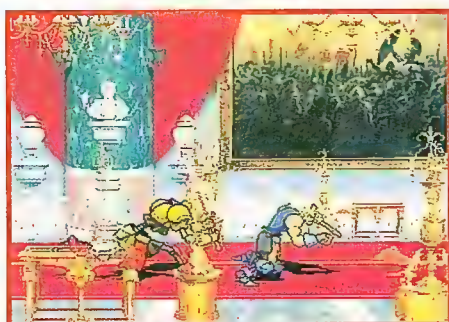


La contundencia de los golpes y magias logran que disfrutemos como animales a cada partida.



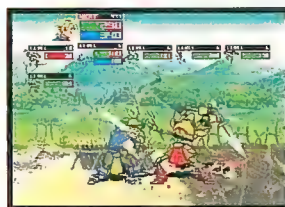
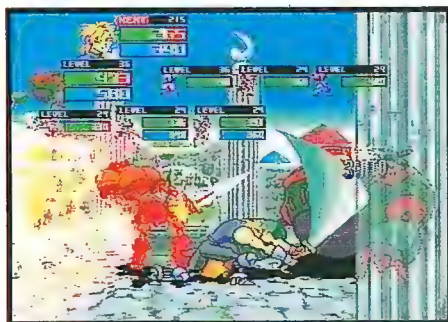


## NEW BEAT



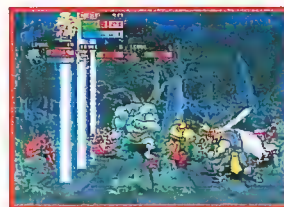
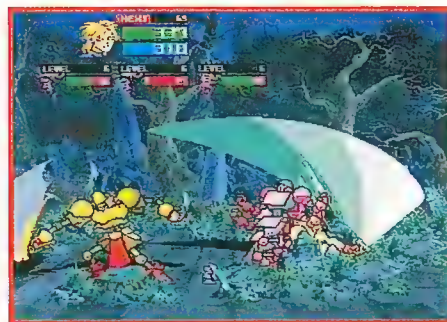
La belleza de los decorados contrasta con la brutalidad del desarrollo del juego.

## POWERLESS RESISTANCE



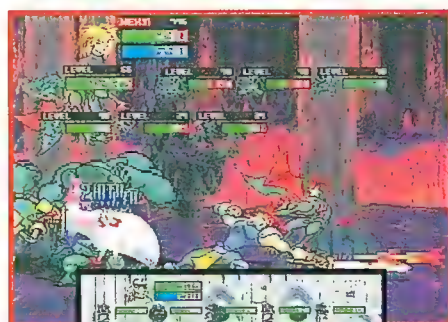
El exagerado tamaño de algunos enemigos no debe amedrentarnos.

## PRELUDE TO HOPE



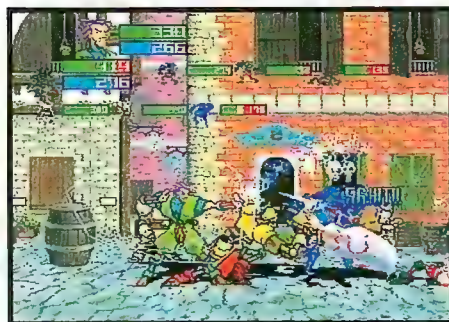
El control absoluto sobre las acciones del guardaespaldas es primordial en algunos puntos.

Pero ante este guión simple como pocos, los programadores se han montado un auténtico culebrón, haciendo que la historia cambie continuamente. ¿Cómo lo hacen?, pues con un método tan sencillo como brillante. Al final de algunas fases se nos daran una serie de decisiones a elegir, y dependiendo de la que escogamos iremos a parar a una fase u otra. Algo similar a esos libro-juegos que todos hemos tenido en los que ponía en el pje de página «si decides entrar en la madriguera de Asikitanga pasa a la página 20, o si prefieres seguir torturando tu cerebro con las batallitas de fin de semana



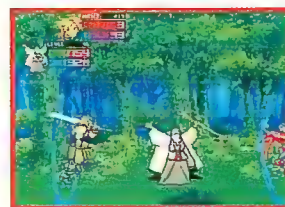
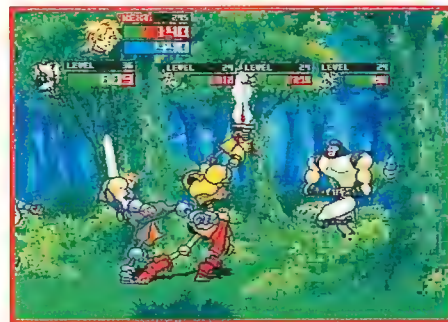
de De Lucar sigue leyendo». Gracias a este método, conseguiremos ver fases nuevas por mucho que nos terminemos el juego, ya que cuenta con treinta fases, treinta y dos caminos distintos y nueve finales diferentes. Además, estos finales son tan distintos entre sí que incluso podemos matar a los buenos y volvernos malos. A parte de esto, el desarrollo del juego es el de cualquier juego de lucha estilo FINAL FIGHT, sólo que con tantas magias, llaves y combos como el mejor de los MORTAL KOMBAT. Por si esto fuera poco, el poder de las magias y de nuestros golpes crecerá al aumentar

## TOWN OF TRAITORS



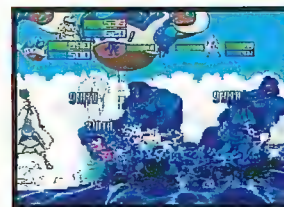
Este mago es el eje central de la trama, de nosotros depende su final.

## UNCERTAIN MESSENGER



Abundan las situaciones cómicas, como los ladrones culturistas del bosque.

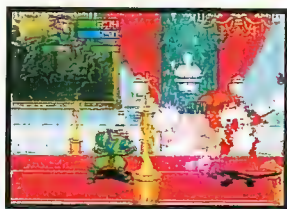
## WARRIOR IN THE LIGHT



Cielo o infierno. En nuestra mano está el decidir a quién queremos apoyar en esta lucha a muerte.

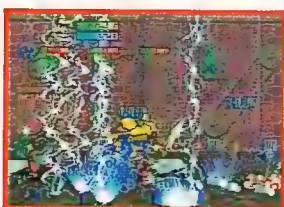


A screenshot from the video game 'The Simpsons: Hit & Run'. The scene is set in a traditional Chinese courtyard with a red carpeted path, white walls, and blue lattice windows. Bart Simpson, wearing his signature yellow shirt and blue pants, is running towards the right. A small dog is running alongside him. In the background, there are traditional Chinese lanterns and a large, ornate structure. A score overlay in the top left corner shows '2590' in green, '450' in blue, and '100' in red.

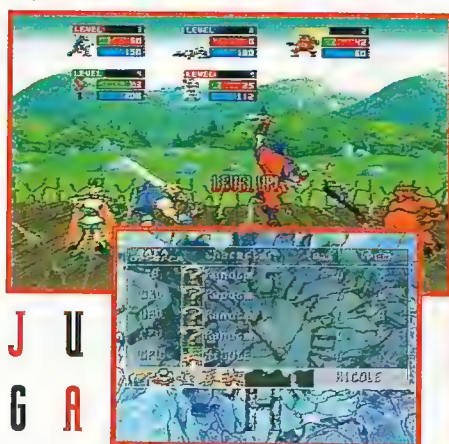


Cada personaje dispone de habilidades concretas para la magia y la lucha.

## A vibrant, abstract illustration of a building facade. The building has multiple windows and signs, some of which are partially obscured by a large, stylized figure in the foreground. The figure appears to be a person in a blue and yellow outfit, possibly a superhero or a character from a game, in a dynamic pose. The background is filled with various colors and patterns, creating a sense of movement and energy. The overall style is reminiscent of a collage or a digital artwork.



La sencillez de  
manejo en los  
golpes y magias  
es total, y al  
rato las  
dominaréis.

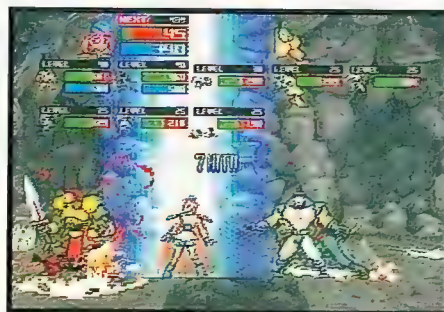


J U  
G A

6

D O  
R E S

nuestros puntos de experiencia. Otro punto muy curioso es que podremos controlar a un guardaespaldas, al que ordenaremos mediante una serie de iconos las acciones que debe realizar. En cuanto a los gráficos, poco os puedo contar que no veáis en estas páginas, ya que salta a la vista su colorido y exuberancia, además de su perfecto 3D (la acción transcurre en tres planos distintos). También contamos con un estupendo modo *versus* que permite a seis jugadores simultáneos liarse a mamporros. Si hemos sido capaces de terminar el juego en un nivel que no sea el fácil, los enemigos eliminados se añadirán a la lista de personajes disponibles en este modo, incluso si los muertos son ciudadanos o animales. Estamos sin duda ante un explosivo arcade único en su género.

[illegible][illegible]

1000

MEGAS

**ADDRES**

VIDAS

## PHASES

## CONTINUACIONES

## PASSWORDS

## GRABAR PARTIDA

## GRAFICOS

[illegible]

94

## MUSICA

[illegible]

91

## SONIDO FX

[illegible]

82

## JUGABILIDAD

El control de los personajes es el principal, y su elevación al nivel de poder es el primer objetivo de la versión. No lo dudes, esto puede ser tu juego.

93

94

## GLOBAL

Treasure debutó por todo lo alto en Saturn con un juego al que se le puede considerar como el ma-

laicidad y operando una política exterior propia

1. 2019-2020-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1





# !QUE FLIPPADA!

Una vez más la escasa originalidad de los programadores ha permitido que en un espacio periodo de tiempo aparezcan dos títulos que abordan el mismo tema: los pinball. El primero, TRUE PINBALL, apareció el mes pasado en estas páginas. El segundo, TILT, es el título que nos ocupa.



Con este tablero tendremos la oportunidad de recorrer de un extremo a otro los Estados Unidos de América. En él encontraremos incluso un paso subterráneo que nos conducirá directamente a una bonita secuencia.

De la carretera a la Edad Media con un pinball en el que encontraremos caballeros, dragones y elfos. Las rampas de cristal son, quizá, el aspecto más destacable de esta nueva tabla.

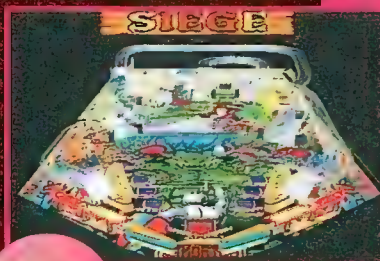
Y a decir verdad, entre uno y otro existen ciertas diferencias que hacen que uno sea superior al otro en ciertos aspectos y viceversa. Por ejemplo, TILT es claramente superior en un aspecto fundamental, como es el número de tableros (seis por cuatro de TRUE PINBALL). Este último, en cambio, cuenta con unos tableros un poco más elaborados, aunque con diferencias casi mínimas. TILT, además, cuenta con una ventaja sobre su rival en el cambio de vista, ya que podremos pasar de la perspectiva cenital a la 3D pulsando un único botón del pad en cualquier momento. El rebote de la bola es de lo más real que hemos visto, lo que junto al buen sonido y las músicas, da como resultado un gran pinball que en nada debe envidiar a sus competidores. Es más, deberían ser estos últimos los que le envidiasen a él.

J.C.MAYERICK

Roadking USA



Myst & Majk



## Fun Fair

Este es, posiblemente, el tablero más elaborado de los seis gracias a un mini-pinball que aparece en la parte superior de la pantalla y en la que se encuentran dos flippers adicionales que también manejaremos.



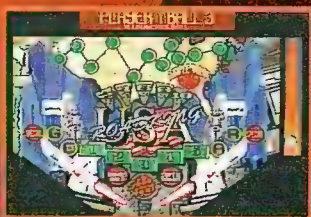
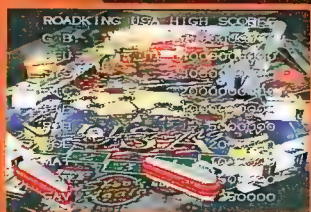
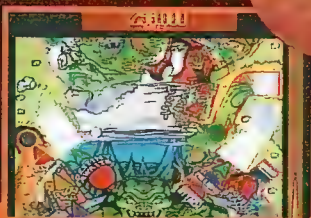
## The Gangster

Con matones de por medio y un tablero más largo que un día sin pan, se nos presenta The Gangster, una de las mejores elecciones que se puede hacer.



## Star Quest

En Star Quest destaca la aparición de un tercer flipper en la parte superior del tablero, lo que nos permite una mayor diversión. Completa la palabra NOVA y verás...



## The Monster

Con Frankenstein como reclamo, en este sexto tablero destaca el gran número de rampas que recorren la pantalla de un extremo a otro, así como la imponente guillotina situada en la parte derecha de la pantalla.



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	3
FASES	1-4
CONTINUACIONES	1-4
PASSWORDS	1-4
GRABAR PARTIDA	NO

## GRAFICOS

El juego ofrece una gran variedad de gráficos, desde los más simples hasta los más complejos, con una gran variedad de colores y efectos.

93

## MUSICA

El juego ofrece una gran variedad de música, desde los más simples hasta los más complejos, con una gran variedad de estilos y efectos.

90

## SONIDO EX

El juego ofrece una gran variedad de sonido, desde los más simples hasta los más complejos, con una gran variedad de efectos y estilos.

91

## JUGABILIDAD

El juego ofrece una gran variedad de jugabilidad, desde los más simples hasta los más complejos, con una gran variedad de estilos y efectos.

92

92

## GLOBAL

El juego ofrece una gran variedad de global, desde los más simples hasta los más complejos, con una gran variedad de estilos y efectos.

El juego ofrece una gran variedad de global, desde los más simples hasta los más complejos, con una gran variedad de estilos y efectos.



G  
A  
N  
A  
N  
D  
O

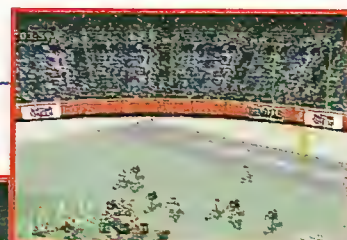
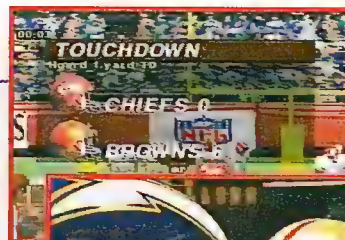
**GAME DAY**

Team 

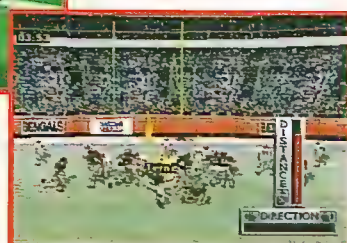


**YARDAS**

LA DIVISION AMERICANA DE SONY  
INICIA UNA SAGA DE TITULOS  
DEPORTIVOS PARA PLAYSTATION CON  
UNO DE LOS MEJORES SIMULADORES DE  
FUTBOL AMERICANO JAMAS VISTO.  
PRUEBA DE ELLO ES QUE SE HA  
CONVERTIDO EN EL JUEGO MAS  
VENDIDO EN EL MERCADO  
ESTADOUNIDENSE.



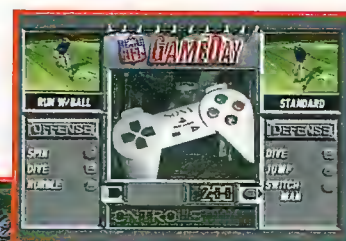
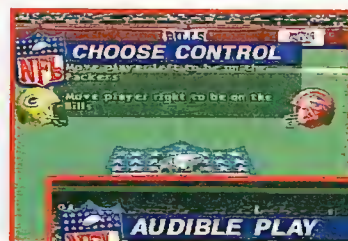
La intro es corta pero bastante espectacular desde su comienzo.



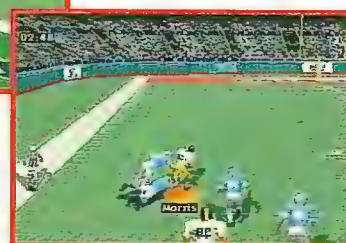
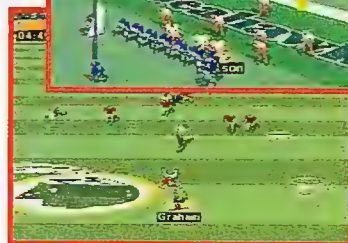
Las grandes posibilidades de *PlayStation* son aprovechadas por sus programadores para iniciar una prometedora saga deportiva. Hasta estos momentos la mencionada consola solamente contaba con NFL QUARTERBACK CLUB '96, un correcto compacto creado por la prestigiosa Acclaim. Sin embargo, la llegada del nuevo título ha puesto patas arriba el mercado norteamericano en tan solo unos meses. La clave está en su gran jugabilidad y en la consecución de una impresionante puesta en escena, patente desde su breve pero espectacular intro. El sistema gráfico elegido,

ya utilizado en títulos como VICTORY GOAL '96, consiste en representar los escenarios mediante polígonos con texturas, mientras que los jugadores son recogidos mediante *sprites*. La calidad de ambos es impresionante, destacando los degradados realizados en diferentes zonas de los terrenos de juego. En este sentido, el efecto logrado en los campos nevados es digno de elogio y, por supuesto, un ejemplo a seguir.

Cuatro perspectivas sirven para mostrar las evoluciones en el campo, aunque las repeticiones hacen posible disfrutar de ocho cámaras, cada una con dos planos diferentes. La facilidad para controlar todas las acciones del



La jugabilidad se logra gracias a la sencillez en el control.

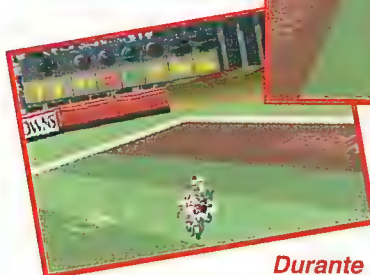
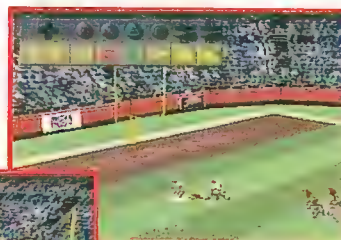






## CÁMARAS

El aspecto gráfico es una de las principales cualidades de este magnífico simulador.



Durante el juego, únicamente es posible optar por cuatro perspectivas diferentes.



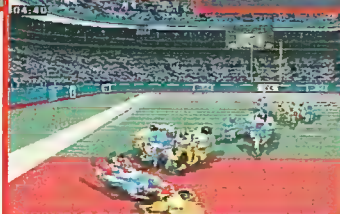
En las repeticiones hay ocho cámaras distintas con dos planos cada una.



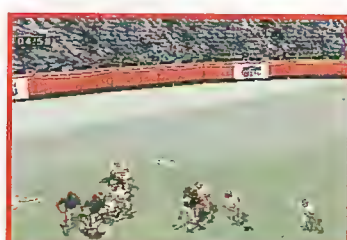
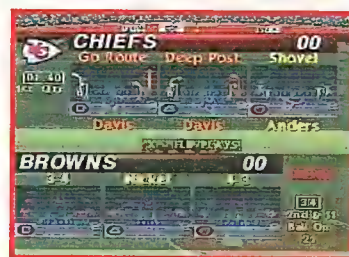
Los nombres de los distintos jugadores pueden aparecer en pantalla.



Es posible realizar cambios entre los equipos que compiten en la NFL.

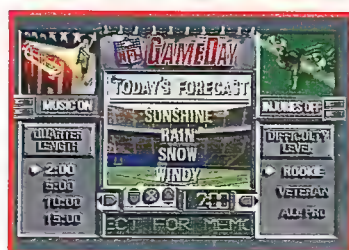


## JUGADAS



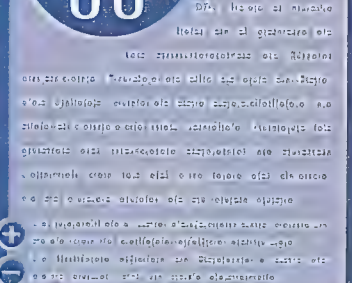
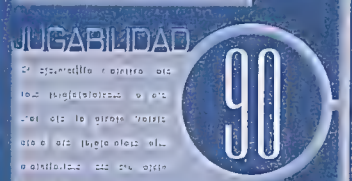
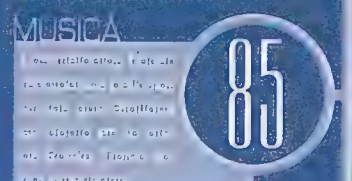
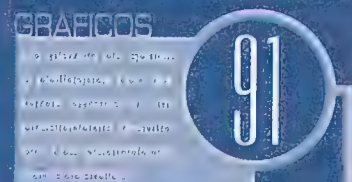
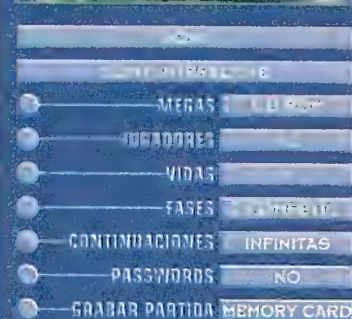
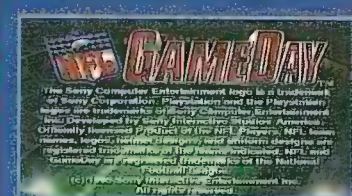
juego es otro de sus alicientes, que se complementa con los giros de 180 grados para esquivar a otros jugadores sólo con apretar un botón. Los menús son muy simples, limitándose a ofrecer, de forma clara y sencilla, una considerable variedad de opciones. Entre las mismas destacan la posibilidad de realizar cambios, la temporada re-

## OPCIONES



gular y los clásicos play-off. Si los resultados de los futuros lanzamientos de la división americana de Sony son tan impresionantes como los ofrecidos en NFL GAME DAY, a pesar de ser un deporte minoritario, no hay duda que recibiremos enormes alegrías deportivas en un inmediato futuro.

JAVIER ITURRIOZ



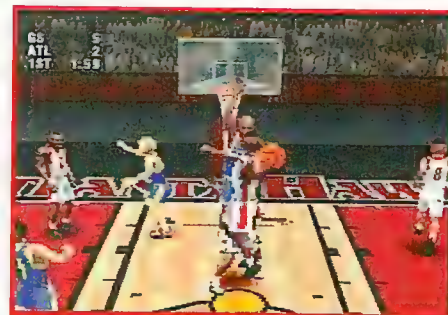




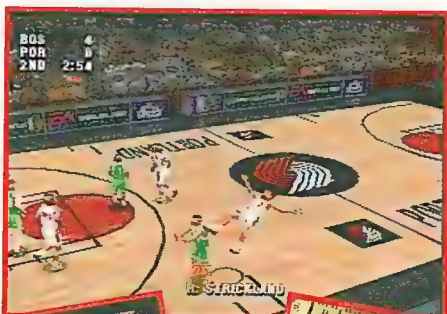
# NBA LIVE '96

Tras ser uno de los mejores simuladores para las consolas de 16 bits, la versión de NBA LIVE '96 para PlayStation llega con el propósito de repetir suerte. El nuevo compacto mantiene la concepción habitual, aunque utiliza conjuntamente los sprites con rotaciones en 3D.

## EL CAMPUS DE EA

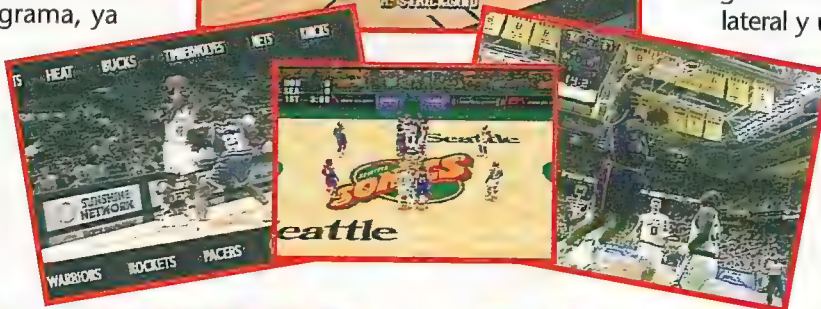


**P**arece que la prolífica Electronic Arts no quiere perder el tiempo en el terreno deportivo dentro de los 32 bits. Tras hacer su debut con FIFA '96 VIRTUAL STADIUM SOCCER, llega el turno al mundo de baloncesto. La competencia en esta disciplina es uno de los mayores inconvenientes del nuevo programa, ya que los usuarios de PlayStation ya han tenido oportunidad de disfrutar a lo grande con NBA IN THE ZONE, NBA JAM TOURNAMENT EDITION y TOTAL NBA 96. El



listón está situado muy alto, aunque el tradicional buen hacer de la compañía norteamericana en el mundo de la canasta es toda una garantía. NBA LIVE '96 es la versión del juego que, con el mismo título, ha aparecido para Super Nintendo, Mega Drive y recientemente para Game Boy. Sus características eran las magníficas animaciones, la perspectiva lateral y una impresionante variedad

de opciones. Lógicamente, la animación de los jugadores ha sido superada con creces, utilizando detallados sprites en los que destaca su considerable tamaño. Este as-



**DIVAC**



**DREXLER**



**MULLIN**



**OLAJUWON**

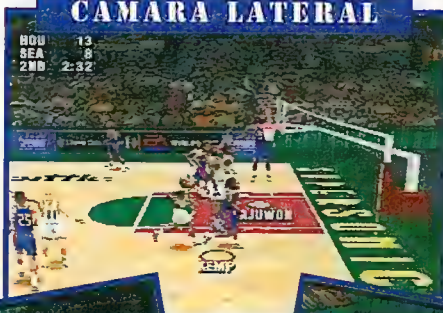




#### CAMARA GIRATORIA



#### CAMARA LATERAL



#### CAMARA ISOMETRICA



#### CAMARA AEREA



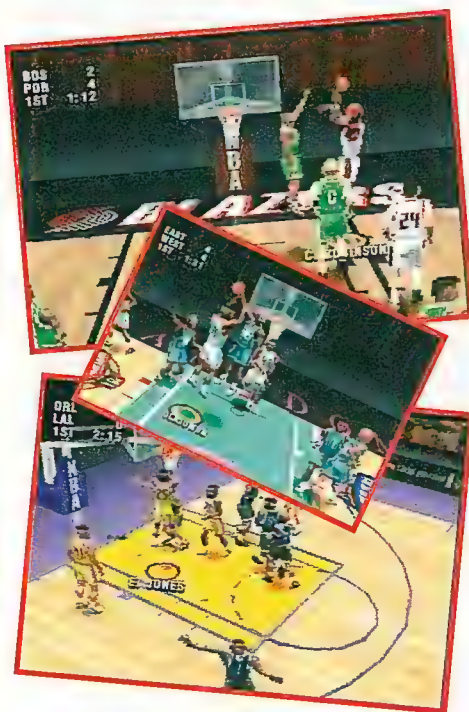
LAS QUINCE CAMARAS INCLUIDAS EN EL NUEVO COMPACTO DE E.A. PUEDEN AGRUPARSE EN CINCO GRUPOS DIFERENTES.

#### CAMARA REAL



ENTRE LAS OPCIONES MAS DESTACADAS SE ENCUENTRA LA POSIBILIDAD DE HACER CAMBIOS ENTRE LOS DIFERENTES EQUIPOS DE LA NBA.

CON ESTA VARIADA GAMA DE CAMARAS Y PLANOS SE PRODUCE UNA IMPORTANTE VARIACION CON RESPECTO A LAS VERSIONES PARA DIECISEIS BITS. SIN EMBARGO, LA PERSPECTIVA LATERAL SIGUE ESTANDO PRESENTE.



pecto lo diferencia de la tendencia predominante, que se inclina por incluir gráficos poligonales. Los mencionados *sprites* se combinan con movimientos de cámara en 3D y continuos *zooms* cuando se juega debajo de los aros. Las 15 perspectivas incorporadas se engloban en cinco grandes grupos (lateral, real, isométrica, aérea y móvil), y aunque permiten una amplia variedad visual, muchas de ellas son prácticamente iguales. El control de los jugadores no alcanza la concepción de arcade de NBA IN THE ZONE, pero sí supera con creces este aspecto de TOTAL NBA 96. Sin embargo comparte con este último título la variedad de opciones, destacando la posibili-



#### O'NEAL



#### PIPEN



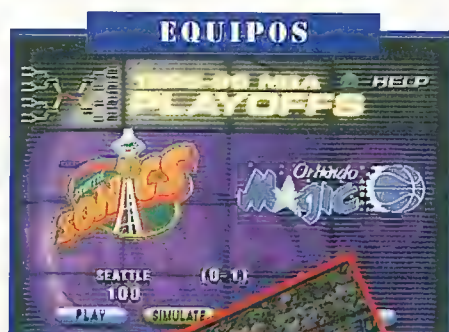
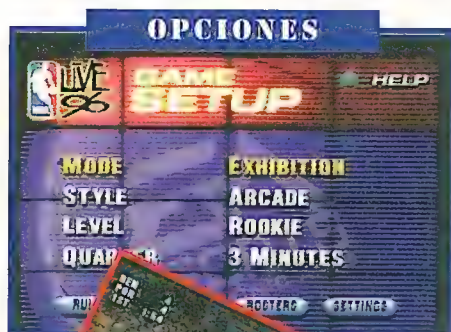
#### RODMAN



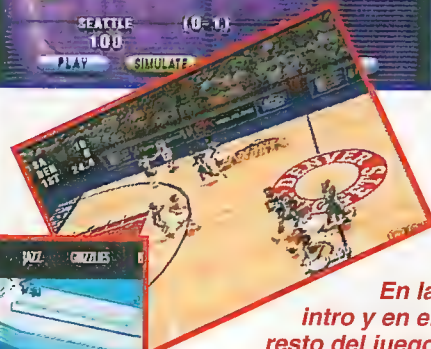
#### SABONIS



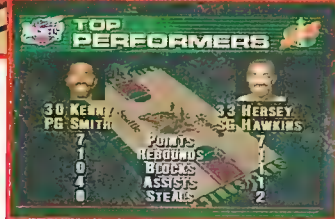
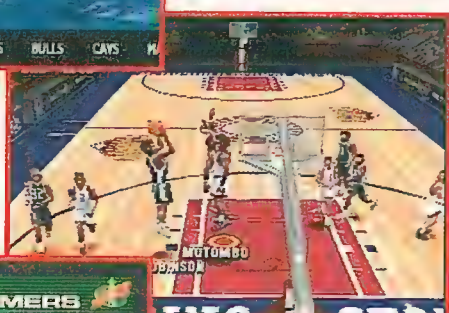
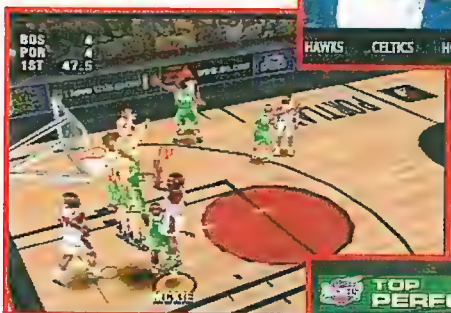




En los tiros libres se utiliza el clásico sistema de barras de precisión.



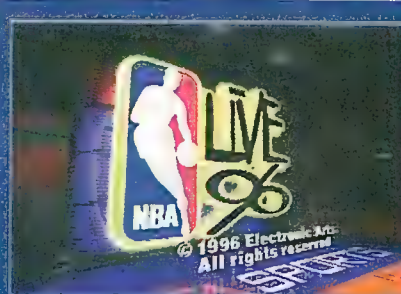
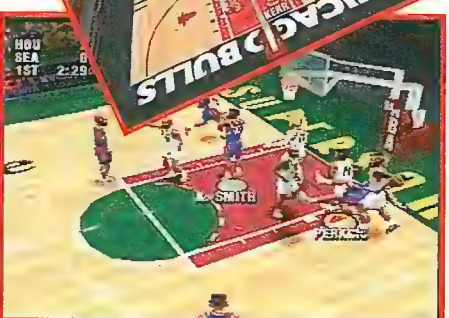
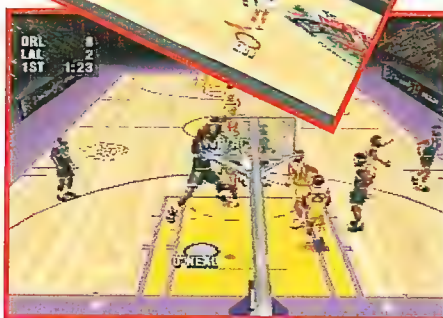
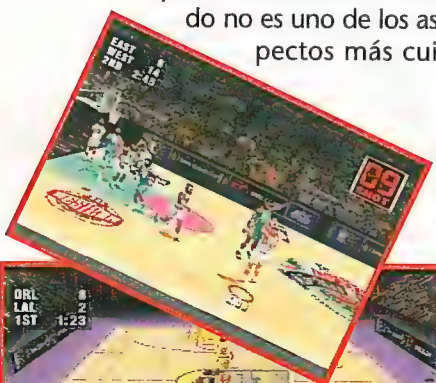
En la intro y en el resto del juego destaca la magnífica música utilizada.



dad de hacer cambios entre las diferentes franquicias y la disponibilidad de 8 jugadas de ataque y seis de defensa. Uno de los apartados más destacado es la perfecta digitalización de los rostros de los jugadores, entre los que aparece O'Neil y siguen faltando Jordan y Barkley. Aunque en este tipo de simuladores el sonido no es uno de los aspectos más cui-

dados, Electronic Arts ha puesto especial interés en la magnífica música, con ciertas tendencias de «máquina», que acompaña al compacto en la espectacular intro y durante los menús y pausas del juego. De lo que no hay ninguna duda es de la notable mejora con respecto a las versiones de FIFA '96 para 32 bits.

JAVIER ITURRIOZ



### ELECTRONIC ARTS

### ELECTRONIC ARTS

MEGAS	1.5
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	1-2
CONTINUACIONES	1-2
PASSWORDS	NO
GUARDAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

El compacto opta por utilizar sprites en lugar de los gráficos poligonales. Esto y la inclusión de movimientos en 3D son sus aspectos más espectaculares.

91

### MUSICA

La música, básicamente electrónica, incluye la magnífica voz de una solista. Su innegable calidad se pone de manifiesto en la Intro y las pausas.

92

### SONIDO FX

Los sonidos incluidos durante los partidos reflejan el ambiente que se vive en los panchos de la NBA. Incluidos los melodías de entrada a los cuarteles.

89

### JUGABILIDAD

El control de los jugadores es bastante sencillo por lo que resulta cómodo para los jugadores. El control de los jugadores es bastante sencillo por lo que resulta cómodo para los jugadores.

89

90

### GLOBAL

Disponible en formato de compacto disc. El juego es muy divertido y fácil de jugar. El juego es muy divertido y fácil de jugar. El juego es muy divertido y fácil de jugar.

El control de los jugadores es bastante sencillo por lo que resulta cómodo para los jugadores. El control de los jugadores es bastante sencillo por lo que resulta cómodo para los jugadores.



JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS

# SUBSCRIBE

**¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!**

**¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863353**

**TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.**

Fecha y firma:



# NHL FACE OFF

La más rápida de picares

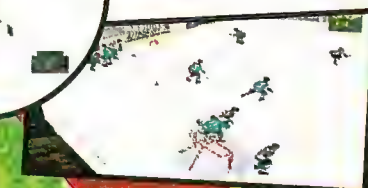
El hockey sobre hielo hace su aparición en PlayStation con un simulador cuya cualidad más destacado es la rapidez con la que se desplazan los jugadores. Estamos ante una muestra más de lo que Sony es capaz de hacer en su prometedora y fructífera saga deportiva.

TRADE	
New York Rangers	
#	Pos. Player Overall
23	D J. Burek 66
8	F A. Brown 73
20	G O. Kelly 38
29	D A. Karpman 83
26	F J. Ranc 49
Ottawa Senators	
#	Pos. Player Overall
20	F D. Archibald 54
33	G D. Bryson 64
19	F R. Bock 62
25	F R. Brown 62
12	F R. Cullen 73

**E**l hockey sobre hielo, uno de los clásicos para Super Nintendo y Mega Drive, no contaba aún con ningún representante en la consola de Sony.

Ha sido la división americana de la propia Sony la encargada de dar vida al primer juego en esta disciplina, que llega con un poco de retraso con respecto a NHL ALL-STAR HOCKEY para Saturn. La breve intro deja notar que se trata de un programa dinámico, en el que la velocidad es uno de sus puntos

fuertes. La principal cualidad del juego es la rapidez con la que se desplazan los jugadores sobre la pista, superando con creces la ofrecida en el mencionado compacto de Saturn. Además, cuatro cámaras diferentes permiten elegir la



## Cámaras

Es posible disfrutar de cuatro fantásticas vistas diferentes, entre las que destaca la perspectiva lograda con la cámara situada a pie de pista.





NHL  
FACE OFF

EVALUACIÓN

COMPARACIÓN

MEGAS CD ROM

JUGADORES 1-2

VIDAS 1

FASES 1

CONTINUACIONES 1

PASSWORDS 1

GRABAR PARTIDA MEMORY CARD

## GRABADOS

Los grabados son los mejores de la serie. Aunque no alcanzan la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de Sony. Por lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la NHL, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para PSX, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que Sony está en el buen camino.

87

## MUSICA

La música es bastante buena, aunque no alcanza la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de Sony. Por lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la NHL, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para PSX, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que Sony está en el buen camino.

83

## SONIDO FX

El sonido es bastante bueno, aunque no alcanza la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de Sony. Por lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la NHL, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para PSX, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que Sony está en el buen camino.

86

## JUGABILIDAD

La jugabilidad es bastante buena, aunque no alcanza la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de Sony. Por lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la NHL, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para PSX, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que Sony está en el buen camino.

83

85

## GLOBAL

Este juego tiene el mismo nivel de calidad que el resto de la serie. Aunque no alcanza la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de Sony. Por lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la NHL, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para PSX, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que Sony está en el buen camino.

perspectiva deseada, aunque sin duda las imágenes más espectaculares se obtienen con la cámara a pie de pista. Con esta última es posible observar las acciones

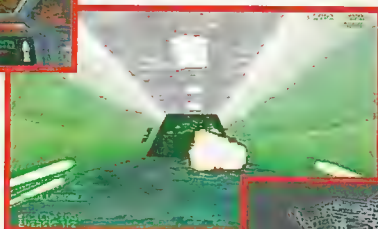
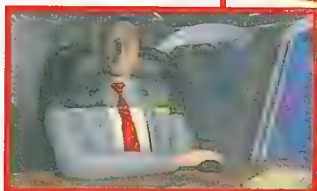
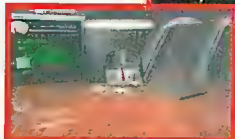
a través de la valla protectora situada en la parte posterior de las porterías. Las animaciones de los jugadores están bastante logradas, aunque no alcanzan la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de Sony. Por

lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la NHL, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para PSX, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que Sony está en el buen camino.

JAVIER ITURRIOZ



# ASCENT



**DOOM, DESCENT** fue uno de los juegos de este tipo

g e n e r a d o r

Los generales que combatirán contra fuerzas extrañas para liberar al país



# PLAYSTATION

## a fondo

### SHOOT 'EM-UP



A lo largo de los 27 niveles que comprende el juego

encontraréis tres niveles secretos cargados de items.

## n i v e l e s s e c r e t o s

nave y todos sus indicadores. En opciones podéis elegir la vista a pantalla completa y el marco de la nave desaparecerá ofreciendo una mejor visión de vuestro entorno. Aún así, **DESCENT** no llega a ocupar la pantalla entera del televisor, gracias a lo cual el desplazamiento por los escenarios es suave y no tiene nada que envidiar de la versión para PC. Los efectos de luz son formidables, sobre todo cuando disparáis los láser que iluminan progresivamente los pasillos oscuros de cualquiera de las bases. Uno de los inconvenientes es el mapa tridimensional que se supone ha de guiarnos por re-

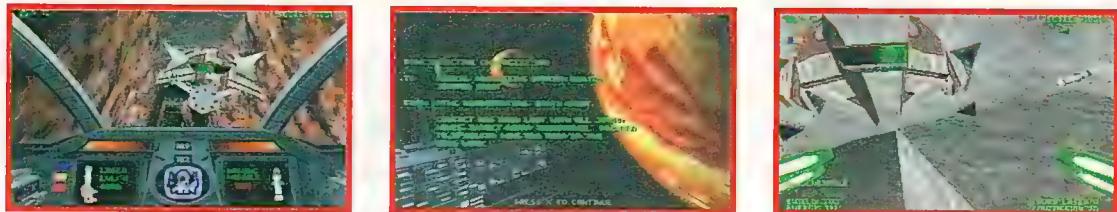
## the end



covecos de cada nivel. Es complicado hacerse una idea de la dirección que hay que seguir, ya que el entramado alámbrico que conforma el mapa se superpone y puede llegar a volveros locos. En lo que se refiere al control de la nave, en un principio resultará complicado, pero

gracias a la funcionalidad del control-pad de **PlayStation** en el segundo o tercer nivel, como mucho, seréis auténticos ases del espacio. Entonces podréis apreciar que **DESCENT** es jugable y divertido. Como contrapunto hay que señalar que el diseño y los objetivos de los 27 niveles, exceptuando la configuración del mapeado y algunas texturas, es casi idéntica en todo el juego. En resumen, si eres un fanático de los juegos tipo **DOOM**, **DESCENT** supondrá una buena compra de la que, estoy seguro, no te arrepentirás.

R. DREAMER



## jefe final



En el último nivel, vuestro objetivo no será un generador. Aquí tendréis que buscar la guarida del

jefe final. Se trata de una nave que puede desaparecer y dispararte por la espalda.

## f i n a l b o s s



INTERFIZ	
PARA EL SOFTWARE	
MEGAS	30 ROM
INSTRUMENTOS	1
VIDAS	1
FASES	27
CONTINUACIONES	No
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

El juego es idéntico a la versión para PC. Cabe destacar los efectos de luces que dotan de gran profundidad al juego.

80

### MUSICA

Guitarras distorsionadas y puentes de guitarras acompañan fielmente a lo largo y ancho de todo el juego.

86

### SONIDO FX

El apartado de efectos sonoros es correcto, aunque no muy brillante, pero se nos queda un tanto escaso.

83

### JUGABILIDAD

El juego es adictivo aunque al no haber variación en los objetivos, puede resultar un tanto lineal y a la larga monótono.

85

84

### GLOBAL

De nuevo nos encontramos con la conversión de un juego original para PC a una versión para PlayStation.

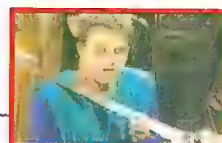
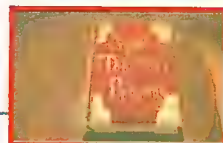
En esta ocasión, **DESCENT** no alcanza la brillantez de **DOOM** para PlayStation ya que mientras este era a pantalla completa, aquí encontramos con un tamaño menor y a menor resolución. Recomendamos a los jugadores que estén interesados en este tipo de juegos.

Los controles en el juego son correctos, pero la interfaz es un poco pobre. En todo el juego se ve la pantalla de juego.





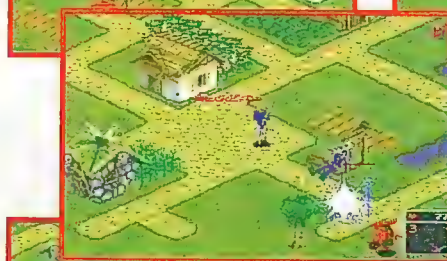
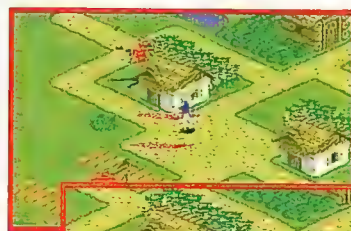
# EL ÚLTIMO GRAN HERO



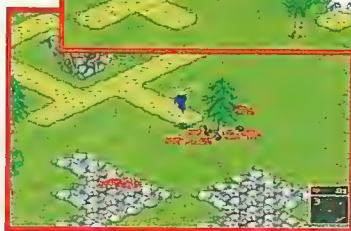
Kirk Cameron ha sido el elegido para protagonizar una espectacular aventura. Sus habilidades con la espada junto a su capacidad como estratega serán sus mejores armas para luchar contra los terribles Hordlings. Tú, como compañero de fatigas, tendrás que ayudarlo en esta peligrosa misión que te trasladará a tierras y parajes desconocidos. Acaba con **THE HORDE**.

**L**a compañía alemana **BMG** ha traído hasta **Saturn** uno de los juegos más populares y a la vez aburridos que salieron en **PC** y **3DO**: **THE HORDE**. Este título cuenta con la inestimable colaboración del famoso actor **Kirk Cameron**, protagonizando a nuestro pequeño héroe **Chaucey**, y **Michael Gregory** (**ROBOCOP**, **DESAFIO TOTAL**...) en el papel del malvado **High Chancellor**. Tu misión es muy simple, debes intentar construir un pequeño imperio a lo largo de cuatro peligrosas tierras del reino, a las que tendrás que defender de los

babosos Hordlings, unos seres asquerosos y despreciables que devorarán todo lo que construyas o críes. Este título cuenta con 35 minutos de vídeo digital en el que, brevemente, se cuenta la historia y cómo se desarrolla la aventura. La propia acción transcurre bajo una perspectiva isométrica, en donde se puede ver tanto lo que construyes, como por dónde te atacan los enemigos. Para la construcción del pueblo posees un completo menú a través del cual, y dependiendo de tu dinero, puedes construir chozas, palacios, huertas, muros, criar vacas, contratar arqueros, alquilar soldados, etc...



Este es el típico juego de estrategia que encanta a unos y aburre a los demás.





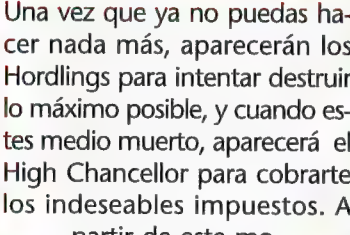
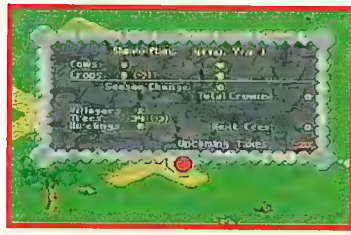
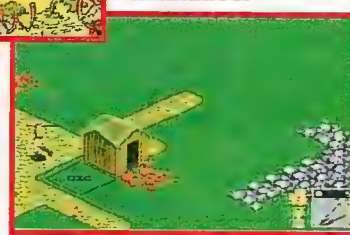
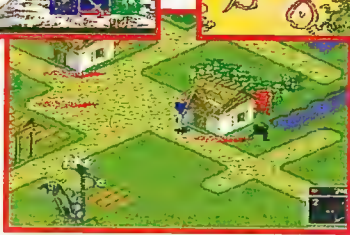
## LA TIENDA



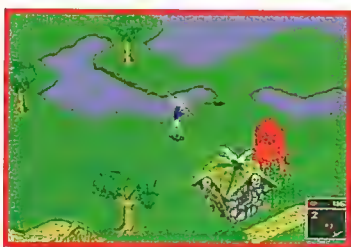
Sin la ayuda de la tienda, te será muy difícil acabar con los Hordlings.



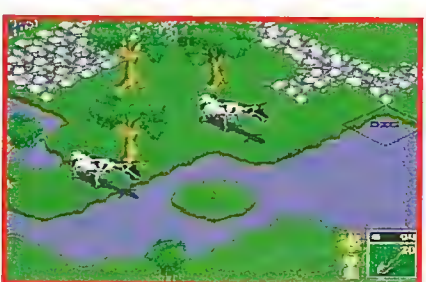
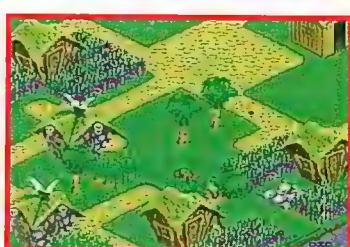
Los objetos que puedes encontrar en ella son ilimitados.



Una vez que ya no puedas hacer nada más, aparecerán los Hordlings para intentar destruir lo máximo posible, y cuando estes medio muerto, aparecerá el High Chancellor para cobrarte los indeseables impuestos. A partir de este momento participas activamente en la acción, manejando a nuestro héroe para pulverizar a los enemigos a espadas. La acción del juego va acompañada de unos



mediocres y escasos efectos de sonido (aunque graciosos), y unas melodías que se convierten en monótonas y aburridas después de un par de horas de juego. Aunque el título es bastante original, cuando pasa cierto tiempo se vuelve un poco desesperante debido a su excesiva complejidad, pero los aficionados a los juegos de estrategia y los fans de Kirk Cameron, sabrán cogerle gusto.



ASIKITANGA



THE HORDE

SEGA SATURN

PRESS START BUTTON

BMV	
CRISTAL DYNAMICS	
MEGAS	10.000
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

**GRAFICOS**

Lo unico que cabe decir es que las secuencias cinematicas tropiezan en las que aparecen los protagonistas.

**75**

**MUSICA**

Aunque es una melodía medieval bastante atractiva y original al pasar del tiempo se hace repetitiva incluso.

**80**

**SONIDO FX**

Son escasos, sencillos y solo aparecen cuando te enfrentas a los enemigos. Mencion especial para los efectos.

**77**

**JUGABILIDAD**

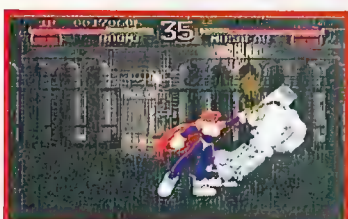
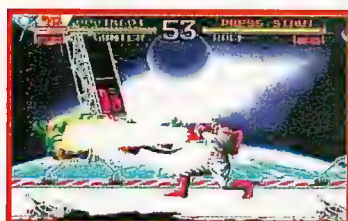
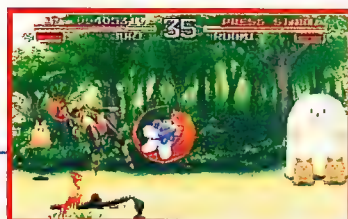
Es un juego bastante complicado, y una vez que se empieza a jugar, es difícil de abandonar.

**75**

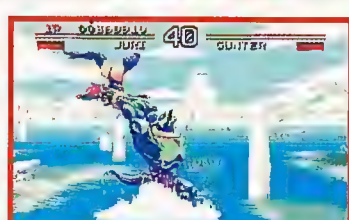
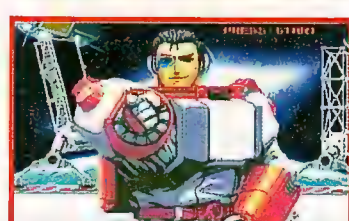
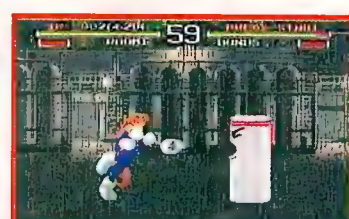
**75 GLOBAL**

Es un título de alta estrategia que para los amantes de la misma, levantará pasiones aunque, incluso para ellos, será demasiado complicado y necesitarán las instrucciones del juego para poder acabarlo. Un mal movimiento puede hacer que la labor de muchas partidas se vaya a pique. Reglas de un juego de estrategia de alta dificultad de la acción.

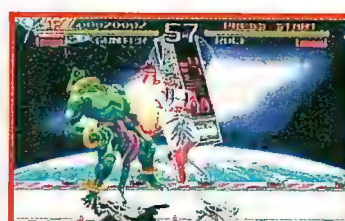




Dentro de esa particular «gira» que están realizando varios juegos por todos los nuevos sistemas, ahora le toca el turno de recibir el juego de recreativa GALAXY FIGHT a los 32 bits de Sega.



**L**a normalidad no ha sido nunca ningún pecado. Las gentes, los banqueros, los editores y los siempre despreciables Jefes de Arte, andan siempre como locos detrás de la deseada normalidad. Una normalidad que podría equivaler a un estado de sosiego y equilibrio, de tranquilidad tras una época turbulenta de subidas, bajadas y



**GALAXY FIGHT** para Saturn es una réplica casi exacta de sus antecesores.



malos momentos. Pero esa visión tan idílica de la vida no vale apenas un pimiento cuando hablamos de videojuegos. Un juego que no destaque del resto, que no posea una identidad propia y signos distintivos, se condena de un modo casi automático al cajón de los programas mediocres. **GALAXY FIGHT** para Saturn es otra conversión más (antes pasó por Neo Geo CD y PlayStation) de

# UNA ESTRELLA CAIDA



# SATURN

## a fondo



BEAT 'EM-UP

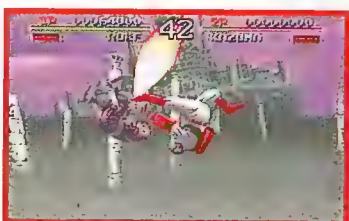
### LUCHADORES



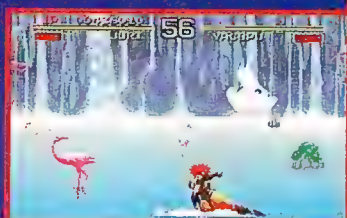
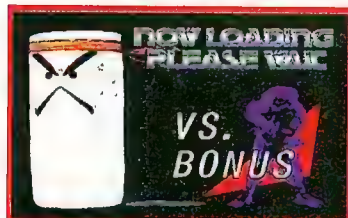
### RECORD



Aunque la espectacularidad no es uno de los apartados más fuertes en **GALAXY FIGHT**, siempre hay un lugar para las magias y los poderosos combos. Si te gustan los juegos de lucha de corte clásico, este título puede ser una buena opción.

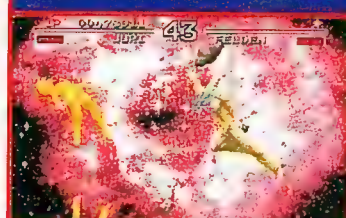


### B O N U S



Además de los personajes principales del juego, **GALAXY FIGHT** cuenta con otros dos curiosos enemigos: Bonus, un saco de entrenamiento, y Jacob, un conejo transformista.

### J E F E



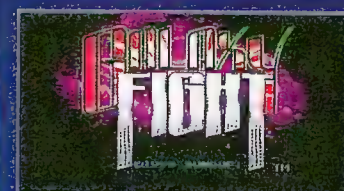
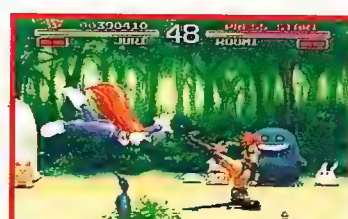
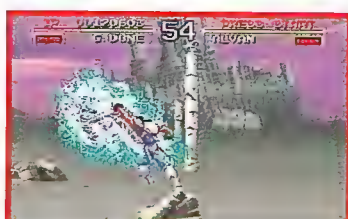
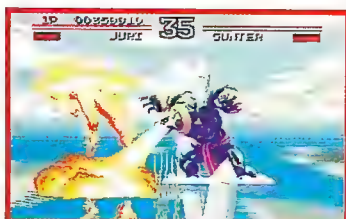
Una auténtica máquina de repartir que te pondrá las pilas en dos minutos.

un juego de lucha que no causó demasiado alboroto en los salones recreativos. Técnicamente correcto, clásico en su diseño y jugable como la gran mayoría de los títulos de este género, **GALAXY FIGHT** tiene como principales defectos su escasa espectacularidad gráfica y un tiempo de carga superior a

las otras versiones, aunque sin llegar a ser desesperante. Luchadores variopintos (unos más logrados que otros), escenarios variados (alguno demasiado oscuro y poco brillante), un buen efecto de zoom, dos fases de bonus y la presencia de un poderoso jefe final, son otras peculiaridades que encontraremos

en **GALAXY FIGHT**. En definitiva, un juego con sabor y formas añejas que pierde muchísimos enteros cuando miramos las últimas maravillas aparecidas en el género de lucha, al no contar con su explosiva jugabilidad ni con su increíble espectacularidad.

DE LUCAR



DEVELOPER	SUNSOFT
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

El juego no destaca por su espectacularidad gráfica, pero sí por su jugabilidad y su sonido.

70

### MUSICA

El juego cuenta con una banda sonora de calidad, pero no destaca por su espectacularidad.

86

### SONIDO FX

El juego cuenta con una banda sonora de calidad, pero no destaca por su espectacularidad.

84

### JUGABILIDAD

El juego cuenta con una banda sonora de calidad, pero no destaca por su espectacularidad.

75

72

### GLOBAL

**GALAXY FIGHT**

Este Saturn es uno de los mejores de los últimos años.

Se puede jugar a un juego de lucha que se juega en Saturn.



# KIRBY'S BLOCK

BAI

do



## EL CIELO ESTA ENLADRILLADO...

**Hay que reconocer que cada nuevo lanzamiento que protagoniza la mascota de Hal es recibido con la seguridad de que todo lo suyo es sinónimo de calidad.**

Y en esta ocasión, por supuesto, no va a ser diferente. Kirby vuelve a la carga con un sistema de juego que, como ya os comentábamos el mes pasado, es casi igual de viejo que los propios videojuegos. Y es que, ¿quién no ha jugado alguna vez con el clásico juego de los ladrillos (BREAKOUT para los que ten-



NIVEL 01



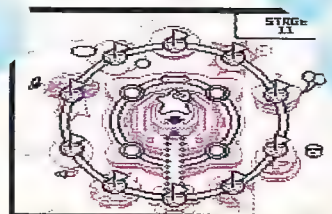
NIVEL 02



MAPA



He aquí el mapa al comenzar el juego, y como queda una vez superemos todos los niveles de KIRBY'S BLOCKBALL.





#### MENUS



El nivel gráfico del juego es genial, desde los distintos niveles hasta cada uno de los menús.

¿gáis una buena memoria)? Todos, salvo raras excepciones, hemos tenido la oportunidad de jugar con lo-gradísimos clónicos

que, como en este caso, llevan el simple desarrollo original hasta cotas de adicción casi desconocidas. Porqué Kirby es tan jugable tiene una fácil respuesta, ya que el éxito de esta obra maestra de Hal Laboratories radica en las originales innovaciones que han ideado como complemento. Así, y al igual que ocurre en el resto de juegos protagonizados por Kirby, éste podrá arrebatar a sus enemigos distintos poderes que le serán de gran ayuda en su empeño por dejar la pantalla libre de ladrillos.

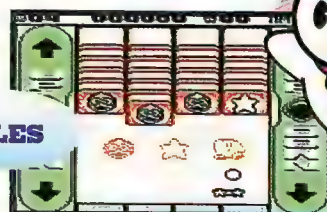
Además de estas novedades,

#### NIVEL 03



En este nivel de bonus debemos hacer coincidir las cuatro fichas, consiguiendo una, dos o tres vidas.

#### TILES



Por cada gol que metamos a nuestro contrincante, Kirby conseguirá una vida extra. Podemos conseguir tres vidas.

#### BALL



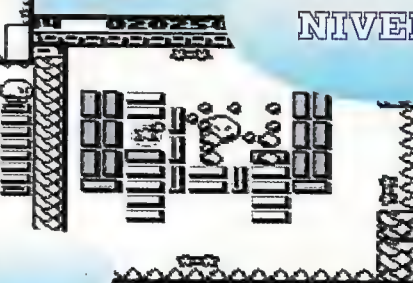
#### NIVEL 06



#### NIVEL 04



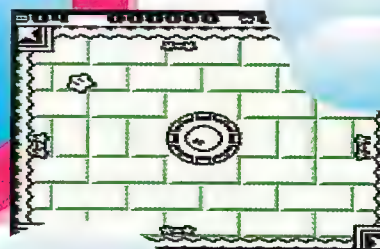
#### NIVEL 05



#### GOAL

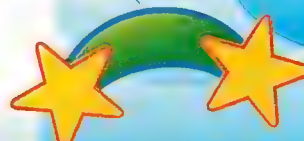
La primera nube que llegue a la cima (y que podremos golpear con nuestra bola) será la que decida el número de vidas extra.

#### BONUS



#### BOMBS

Esquivar las bombas y recoger estrellas. Cuanto más de estas últimas consigamos, más vidas extra obtendremos.





### NIVEL 07

### NIVEL 08

### NIVEL 09

### NIVEL 10

### FINAL

### THE END CONGRATULATIONS!

**DESENLADRILLARA**  
**KIRBY LO**



ESTADÍSTICAS	
MEGAS	0
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	37
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	N/A
GUARDAR PARTIDA	SI/NO

### GRÁFICOS

Una vez más, el juego de Kirby's Blockball es un ejemplo de cómo se puede hacer un juego de plataformas con gráficos y música de calidad.

91

### MÚSICA

El juego de Kirby's Blockball es un ejemplo de cómo se puede hacer un juego de plataformas con gráficos y música de calidad.

93

### SONIDO EX

El juego de Kirby's Blockball es un ejemplo de cómo se puede hacer un juego de plataformas con gráficos y música de calidad.

93

### JUGABILIDAD

El juego de Kirby's Blockball es un ejemplo de cómo se puede hacer un juego de plataformas con gráficos y música de calidad.

96

93

### GLOBAL

KIRBY'S BLOCKBALL es un juego de plataformas con gráficos y música de calidad. El juego es muy divertido y fácil de jugar. Kirby y Hal son los protagonistas principales del juego. Kirby es un pequeño personaje rosa con un sombrero rojo y blanco. Hal es un pequeño personaje azul con un sombrero rojo y blanco. El juego es muy divertido y fácil de jugar. Kirby y Hal son los protagonistas principales del juego.

El juego de Kirby's Blockball es un ejemplo de cómo se puede hacer un juego de plataformas con gráficos y música de calidad.



# LLEGA EL CÓMIC DE LA PELÍCULA MÁS ALUCINANTE



© DISNEY

**OLE!**  
Disney

ES UNA COLECCIÓN DE

EDICIONES  
**B**  
GRUPO ZETA



# AMIGMANIA

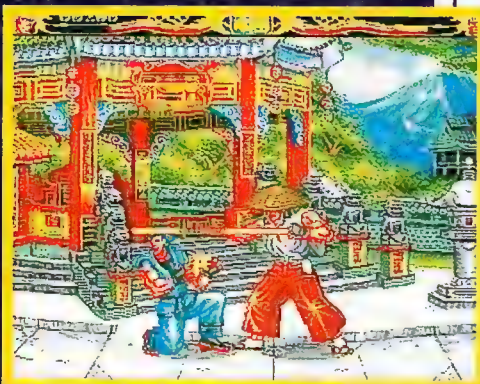
Coordinado por

THE PUNISHER

## FIGHTING SPIRITS

### LEGA EL BEAT'EM-UP DEFINITIVO

Hace un par de meses os avanzábamos la pronta aparición de un gran juego que la novel compañía Evolution iba a lanzar. Pues bien, los creadores de este juego, Light Shock, han cambiado de compañía, siendo distribuidos por Neo, empresa germana que se está consolidando



cómo la sucesora europea de Team 17. **FIGHTING SPIRITS**, que promete aunar la espectacularidad de SNK con la jugabilidad de **STREET FIGHTER**, contará con 10 personajes, 30 músicas distintas, incluyendo una cantada, 20 intros, 4 modos de juego, fase de bonus y opción para conectar el pad de CD32. La versión para AGA tendrá animaciones extra, mejores fondos, efectos de luz, más voces y se moverá a 50 frames por segundo. Por su parte, la versión de A500 cuenta con 64 colores simultáneos en pantalla.



### LAS AVENTURAS DE UN MUÑECO A CUERDA

Posiblemente el nombre de Mutation Software no os suene de mucho, pero si os digo que son los responsables del **DOODLEBUG** de Core, seguro que la cosa cambia. Pues bien, ahora, y sin ninguna compañía grande que les respalde, han decidido lanzar su nueva producción por su cuenta y riesgo. Este juego, concebido como una segunda parte del título citado antes, mantiene muchas similitudes con el anterior. Tan solo se han cambiado los personajes y los fondos, pero el resto es bastante igual. La versión AGA cuenta con unos coloristas decorados bastante similares en cuanto a ambientación a los de **CLOCKWORK KNIGHT**. Además cuenta con unos enemigos bastante grandes y espectaculares.



## TOP OLIMPIADAS

### SUMMER EDITION

EPYX • A500

92

### SUMMER OLYMPIX

FLAIR • CD32

89

### SUMMER GAMES I + II

EPYX • A500

86

### INT.SPORT CHALLENGE

EMPIRE • A500

83

### DALEY THOMPSON 2

OCEAN • A500

80

## NOVEDADES

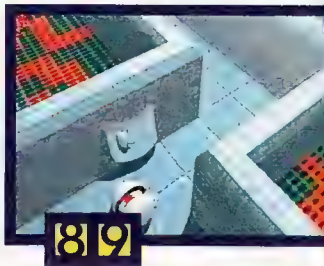
### RUFFIAN

Retrasado su lanzamiento varias veces, por fin llega este irregular arcade de Grandslam. Fondos mediocres, enemigos no muy allá y una gran jugabilidad para este juego.



### SPHERICAL WORLDS

Con reminiscencias de **ROCK & ROLL** y **ALIEN BREED**, los germanos Neo presentan este fenomenal arcade que cuenta con un elevado número de niveles.



## DEMO DEL MES

### BODY SHOP

Famosas entre los usuarios de avanzada edad, estas recopilaciones de «Maravillas de la vida», son todo un deleite visual y poético. Los ingleses NFA son los responsables de tan magna obra.





Con los calores veraniegos invadiendo nuestra península hemos decidido hacer esta sección lo más refrescante posible. Por eso este mes no habrá consultorio y tendremos una review muy especial. Ahora podéis escribir a esta dirección de Internet: [super.juegos@mad.servicom.es](mailto:super.juegos@mad.servicom.es)

## NOTICIAS



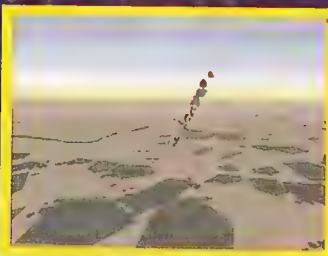
### ¿QUE PASA CON LOS NUEVOS AMIGAS?

Después de la compra de *Amiga* por parte de *Viscorp*, parece que las cosas se están volviendo a liar. De momento el proyecto *Walker* está parado, los *Power Amiga* los está desarrollando por su cuenta *Pios*, que serán los primeros en lanzar el ordenador, al tiempo que *Phase V* termina la placa *Power* de *A1200*. ¿Qué pasará? Seguiremos informando.

### UNA NUEVA MANERA DE VER TU ORDENADOR

Por fin tendremos disponible un nuevo monitor para nuestro *Amiga*. Se trata del modelo *M1764*, y su principal virtud es la de disponer de 17 pulgadas, todo un lujo sin duda. Además admite todas las resoluciones de *Amiga*, sin ningún tipo de parpadeo ni temblor.

### EL AVION DE OCEAN SIN PERMISO DE DESPEGUE



Hace casi un año, la multinacional *Ocean* anunciaba a bombo y platillo el lanzamiento para *Amiga* de la segunda parte de *F-29 RETALIATOR*, pero a estas alturas nadie lo ha visto en las tiendas. ¿Dónde está *TFX*? Nosotros hemos intentado descubrirlo, y según hemos averiguado, el juego no saldrá a la calle hasta que aparezcan los nuevos *Amiga*, ya que el juego es demasiado complejo. ¿Sabrán que existen aceleradoras?

### LLEGA EL SEGUNDO ACTION-RPG PARA AMIGA

Otro gran juego que por fin ha encontrado distribuidora es *LEGENDS* de *Krisalys*. Se trata de una aventura que recuerda bastante al *SPHERIS LEGACY* de *Team 17* pero mucho más dinámica. Este *RPG* está formado por cuatro aventuras independientes que transcurren en el lejano Oeste, Egipto y el Imperio Azteca, todas ellas completamente distintas entre

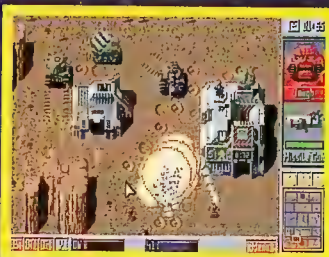
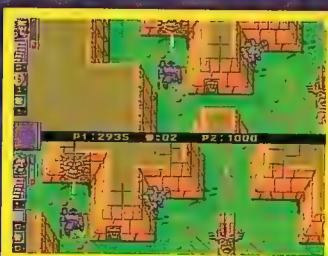
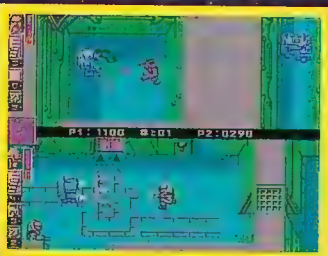
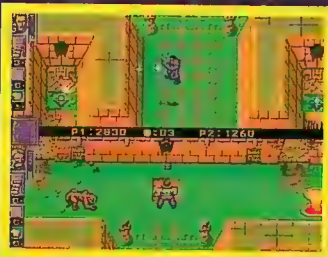


sí (cambian incluso los personajes centrales). *LEGENDS* aparecerá primero para máquinas *AGA*, y tiempo después lo hará para el resto de «*Amigas*».

## BITMAP BROTHERS

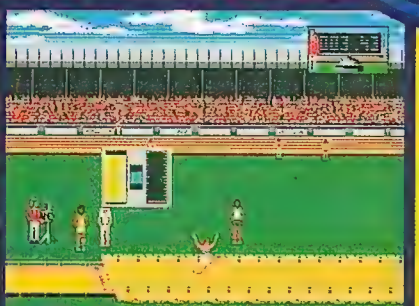
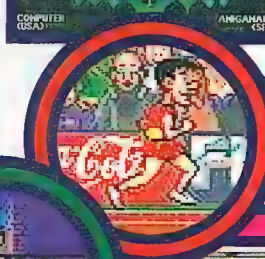
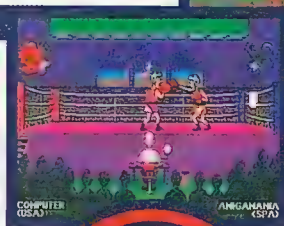
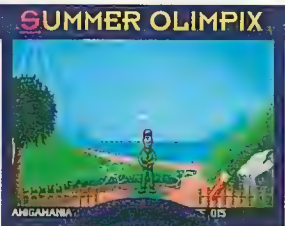
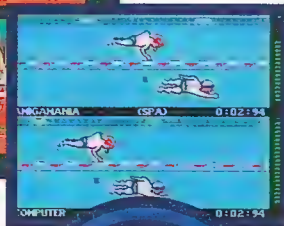
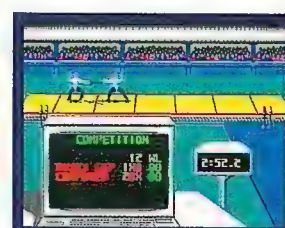
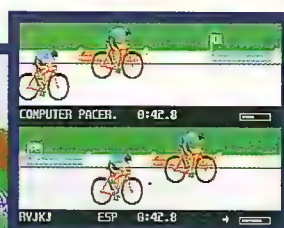
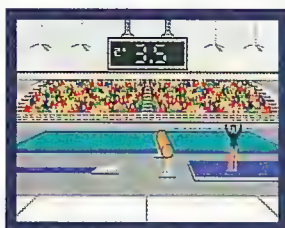
### LA TEORIA DEL CAOS SIGUE GANANDO ADEPTOS

Por fin, y tras unos meses en los que parecía que habían abandonado el proyecto, los *Bitmap Bros* han terminado *CHAOS ENGINE 2* y aparecerá en las tiendas pasado el verano. Esta continuación contará con pantalla partida para dos jugadores, teniendo así libertad de acción completa. También se están encargando de la conversión de su juego de *PC Z*, que va de estrategia y tiene un gran sentido del humor. Sólo saldrá para «*Amigas*» con 68030 o superior.



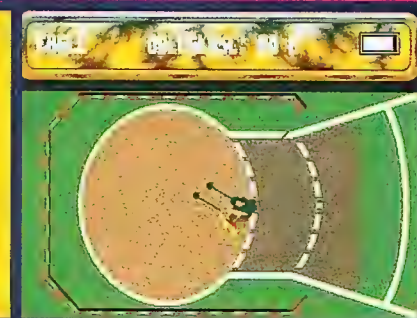


# AMIGAMANIA

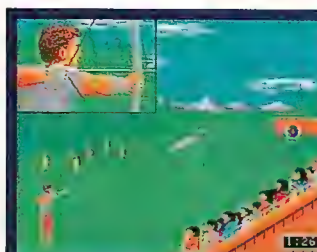


## EN FORMA...

Aprovechando la proximidad de los Juegos Olímpicos de Atlanta, hemos decidido incluir este mes una review un tanto especial con algunos de los mejores juegos de Olimpiadas que existen. Entre todos los que hemos analizado, dos destacan sobre los demás: **SUMMER OLIMPIX** de Flair y **THE GAMES: SUMMER EDITION** de Epyx. De estos dos hemos elegido como mejor juego al segundo, que aunque ya cuenta con ocho años de existencia sigue siendo tan divertido y adictivo como el primer día. El resto que hemos incluido son: **DALEY THOMPSON'S 88**, continuación del legendario **DECATHLON**; **SUPER SPORT CHALLENGE** de los franceses Microids, uno de los primeros que incorporaba pruebas isométricas; el legendario **SUMMER GAMES**, que tantas horas de juego dió a los usuarios de Commodore 64 y



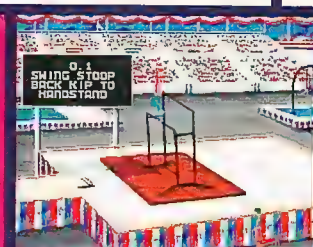




Con ocho pruebas distintas, **GAMES SUMMER EDITION** mezcla las cualidades del legendario **HYPERSPORTS** con espectaculares gráficos (para su época, claro). Pero lo que le hace merecedor



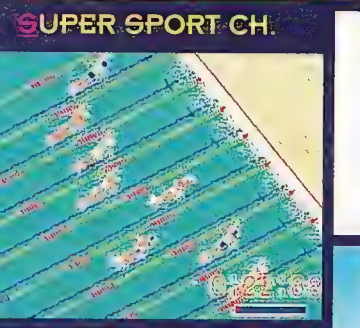
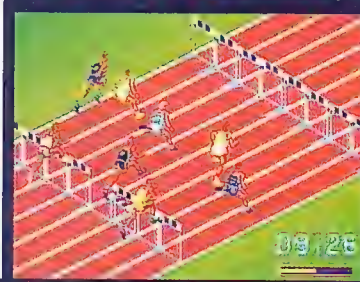
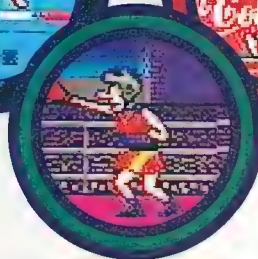
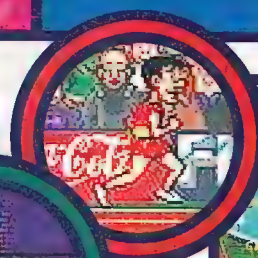
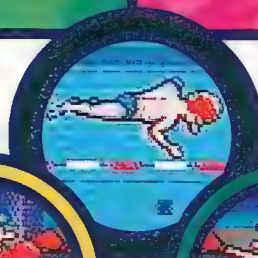
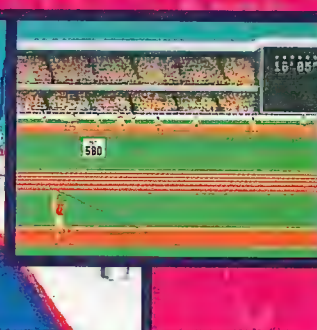
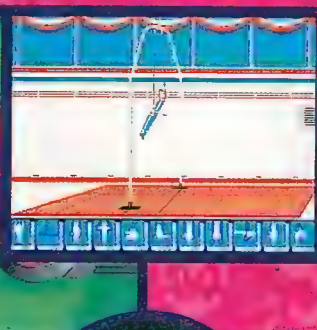
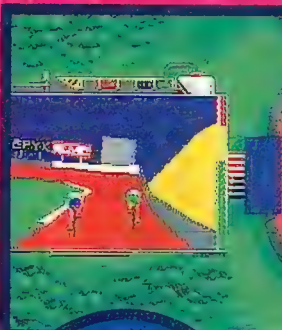
del Oro de los simuladores olímpicos es el sentido del humor y los múltiples detalles geniales. Por ejemplo, en la prueba de martillo, si no lanzamos bien podremos salir volando por los aires.



WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	2
RAM	512
INSTALABLE	NO

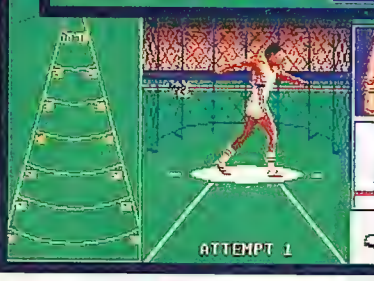
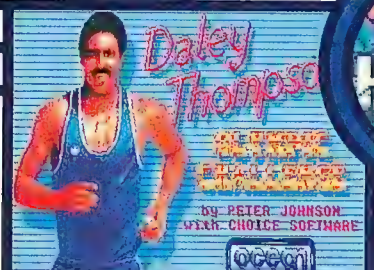
**89** GRAFICOS  
**86** SONIDO  
**80** MUSICA  
**93** JUGABILIDAD

**92** Aunque son muchos los juegos de este estilo que han salido desde que Epyx lanzó GGE, el que siendo el favorito de la redacción de SUPERJUEGOS, gracias a sus muchas pruebas.



## CON AMIGA

finalmente los deprimentes **INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS** y **OLIMPIADA 96**, aparecido tan solo hace unos días en Polonia y cuyos gráficos y sonidos nos recuerdan a un juego de 8 bits. Hemos intentado que estén todos, pero hay algunos que no han cabido en este reportaje, como **INTERNATIONAL SPORTS** de Empire, que incluye la prueba de maratón, y los espectaculares e injugables **ARENA** y **CARL LEWIS CHALLENGE** de Psygnosis. Tampoco debemos olvidarnos del fiasco que Ocean lanzó en las Olimpiadas de Barcelona, ESPAÑA: **THE GAMES**, una complicadísima e intragable macedonia de pruebas a cada cual más penosa. Suponemos que en los próximos meses se sucederán los lanzamientos inspirados en este tema, que aprovecharán el filón del evento. Os mantendremos informados.





# A PIE DE PISTA

ACCLAIM SE ENCUENTRA ENTRE LAS COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MAYOR PRESTIGIO. UNA DE LAS CLAVES DEL MISMO ES SU SAGA DE LANZAMIENTOS DEPORTIVOS QUE, MEDIANTE DIFERENTES DISCIPLINAS, HA LOGRADO CREAR UNA IMAGEN DE CALIDAD EN UN MERCADO MUY COMPETITIVO. SU TÍTULO ESTRELLA ES SIN DUDA NBA JAM, AUNQUE EXISTE TODA UNA LARGA LISTA DE LANZAMIENTOS ANTES Y DESPUES DEL CITADO PROGRAMA.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



las



estrellas de

# ACCLAIM



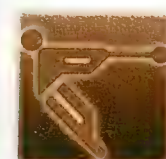
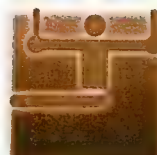
**A**claim comenzó su andadura en el mundo de los videojuegos en 1987 con algunos lanzamientos para *NES* que en la mayoría de los casos no llegaron al mercado español. Sus primeros éxitos (*WRESTLEMANIA*, *RAMBO* y *AIRWOLF*) no hacían prever que la compañía norteamericana se convertiría con el paso del tiempo en una de las líderes del mercado. La apertura a *Game Boy* (1990), y a las diferentes consolas de *Sega* y *Super Nintendo* (1991) constituyó un empuje recientemente respaldado por su entrada en los nuevos sistemas.

## Fútbol Americano

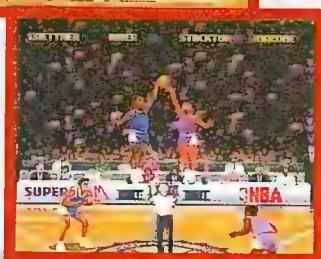
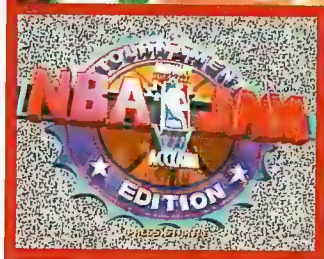
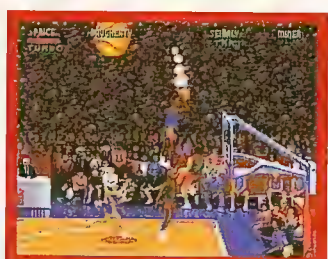
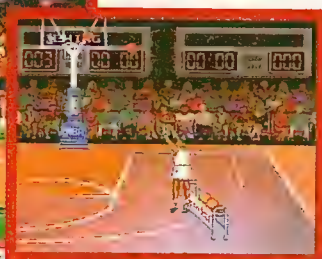
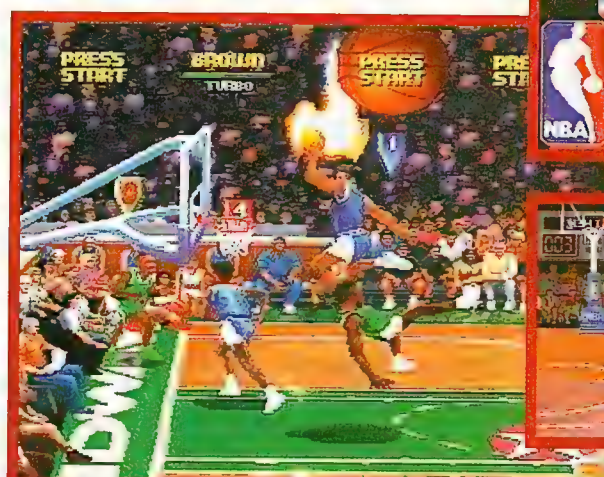
Es una de las escasas disciplinas deportivas en las que **Acclaim** ha establecido una saga. Está comenzó con *NFL QUARTERBACK CLUB*, que en 1994 hizo su aparición para los 16 bits de *Nintendo*. Sin ofrecer nada del otro mundo, su principal novedad fue la inclusión de una competición entre *quarterbacks*, y su principal aliciente es que era el segundo cartucho aparecido en el mercado español en esta disciplina después de *JOHN MADDEN FOOTBALL 93*. A finales de 1995 llegó la segunda parte, titulada *NFL QUARTERBACK CLUB 96*, aunque en esta ocasión fue programada para *SN*, *MD*, *GB*, *GG*, *32X*, *PS* y *SS*. La tercera entrega ya está preparada, pero sólo para las dos últimas consolas citadas. Sin duda estamos ante una saga con futuro prometedor.



# fútbol



# americano



# baloncesto



## Baloncesto

El deporte de la canasta fue uno de los pioneros en la programación de Acclaim gracias a las versiones de ARCH RIVALS para NES y MD aparecidas en 1991. Su lanzamiento supuso un gran éxito, gracias a una impresionante rapidez en partidos dos contra dos, y a la posibilidad de realizar todo tipo de jugadas sucias. Junto a este título, en el mismo año, una división de Acclaim (LJN) creó NBA ALL STAR CHALLENGE para SNES. La inclusión de partidos uno contra uno y de diferentes concursos, como los de triples



# m

# oto



**LO MAS SOBRESALIENTE DEL MOTOR ES LA VERSION PARA NINTENDO DE FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE**

o tiros libres, no tuvieron demasiada aceptación. Tres años después la revolución llega a las canchas con NBA JAM (SN, MD, GG, MS y GB). El juego recoge todos los alicientes de ARCH RIVALS, pero además incluye jugadores de la NBA

y mejora considerablemente los gráficos.

La segunda parte, NBA JAM TOURNAMENT EDITION ha sido el título con el

que Acclaim ha dado

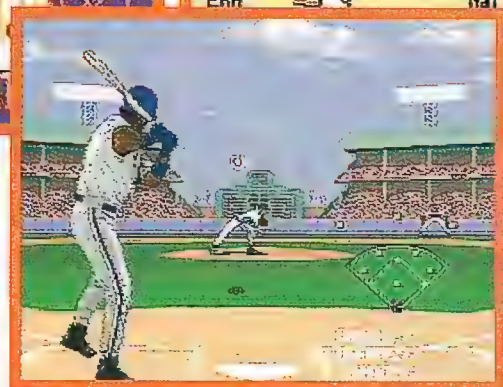
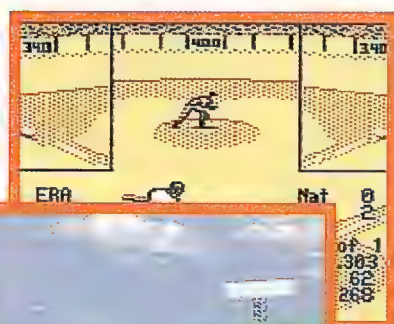
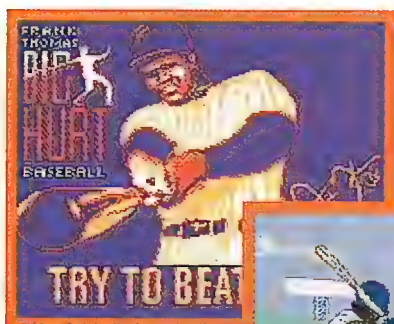
el salto a los nuevos soportes. La tercera entrega ya está prevista para el próximo año con el título NBA JAM EXTREME.

## Motor

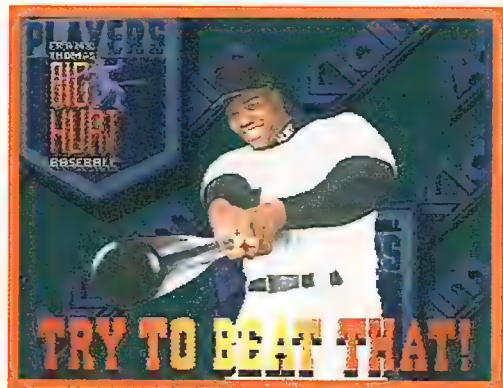
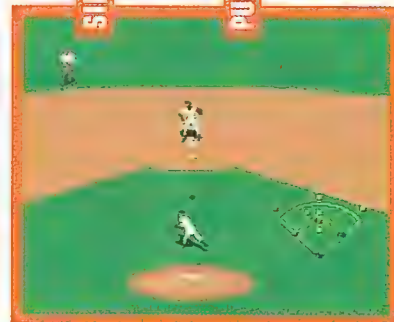
Aunque el primer juego de motor fue KNIGHT RIDER (NES 1987), el mundo de la Fórmula 1 tuvo que esperar cinco años hasta la aparición de FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE para MD y NES. Posteriormente fue lanzado NIGEL MANSELL INDY CAR SERIES (MD y SN), segundo juego protagonizado por el piloto británico. Más reciente (1995) es F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION, un cartucho bastante pobre en la versión de MD, y aún peor en la de SN.

## Baseball

Es la última disciplina deportiva que ha llegado hasta nosotros con la firma de Acclaim. Fue este mismo año cuando los usuarios de SN y MD se quedaron



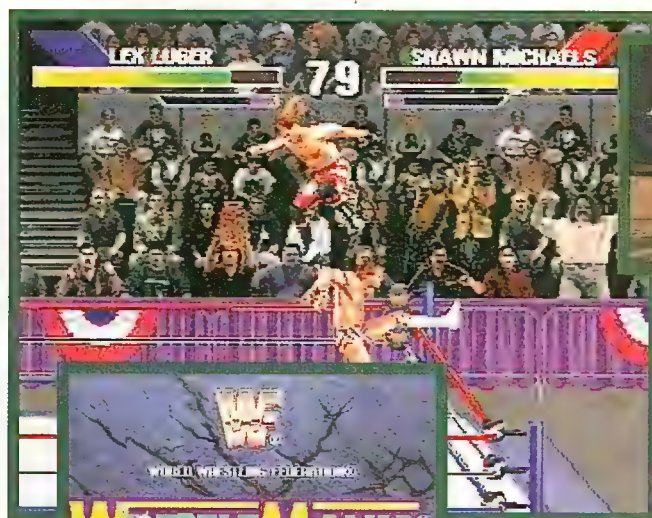
SIENDO LA DISCIPLINA MAS TARDIA DE TODAS, LA LLEGADA DE BIG HURT HA SUPUESTO UNA GRAN SORPRESA



gratamente sorprendidos con un simulador en el que llamaba poderosamente la atención el enorme tamaño de los bateadores y la increíble sencillez para controlar el juego. Se trataba de FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL, que de forma casi inmediata fue versionado para GB y GG, obteniendo también magníficos resultados. Además, ha sido otro de los títulos que, por su calidad, ha dado el salto a los 32 bits con los programas de PS y SS.

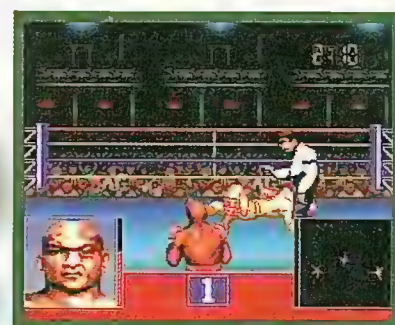
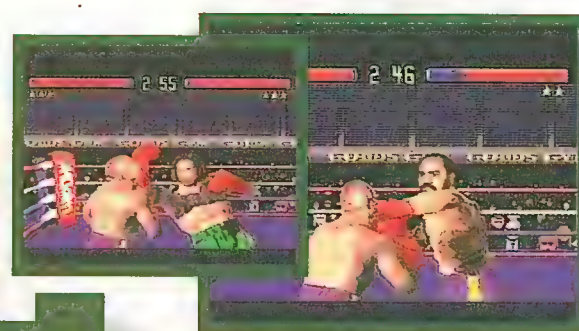
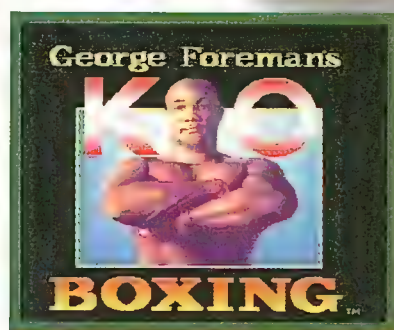
# esports





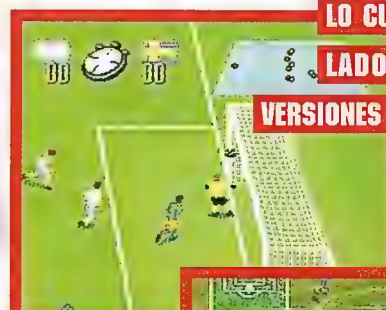
## Boxeo

El deporte del cuadrilátero es uno de los que ha salido peor parados. El culpable es GEORGE FOREMAN KO BOXING, un patético cartucho creado (1992) para SN, MD, GB y MS. Existe, además, otra versión para SN (GEORGE FOREMAN FOR REAL) que no llegó a aparecer en España. Aunque no sea boxeo, hay que citar la saga dedicada al WRESTLING, que desde WWF WRESTLEMANIA (NES) ha sido una de las más prolíficas.



## Fútbol

El primer título futbolístico de Acclaim fue CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER que apareció, en versiones de SN y MD, poco antes del mundial 94. En algunos mercados se utilizó el nombre del galés RYAN GIGGS para patrocinarlo. Posteriormente llegó TOTAL FOOTBALL (MD), en el que prima la concepción arcade, y que ha servido como puente para STRIKER 96 con el que se entra de lleno en las consolas de 32 bits.



EN EL MUNDO DEL FUTBOL SO-  
LO CUENTA CON DOS SIMU-  
LADORES EN DIFERENTES  
VERSIONES PARA LOS 16 BITS



# bol ti 4



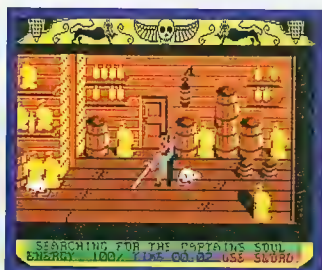
# RAREZAS DE ULTIMATE (I)

Han sido 21 los meses que han pasado desde que la sección Retroviews se puso en marcha. Fue entonces cuando devolvimos a la mente de muchos el recuerdo de una compañía como Ultimate, cuyo mérito fue el de crear los juegos más carismáticos de cuantos aparecieron para los ordenadores de 8 bits. Hoy Ultimate vuelve a nuestras páginas para llenar de recuerdos a los ex-usuarios de Commodore 64.

**E**l porqué traemos a Ultimate de nuevo a nuestras páginas es una pregunta que tiene muy fácil respuesta. Como todo buen ex-usuario de 8 bits que se precie debe saber, la política de Ultimate a la hora de crear sus juegos era la de «exclusivizar» determinados títulos para un sistema en concreto. Así, los usuarios de Commodore 64 no pudieron disfrutar de joyas como KNIGHT LORE o ALIEN 8, títulos estrella de la compañía británica para Spectrum, aunque sí pudieron disfrutar de las maravillas que hoy os traemos a estas páginas. Dicha política tuvo una excepción en sus comienzos con SABRE WULF, que

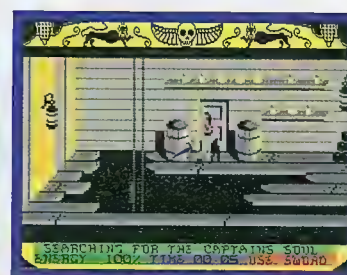
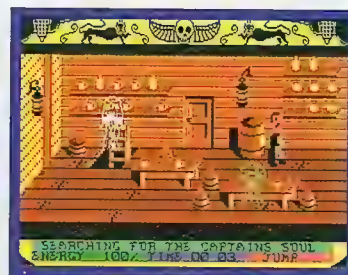
## BLACKWYCHE

• COMPAÑÍA: Ultimate  
• AÑO: 1985  
• PAÍS: Reino Unido  
• SOPORTE: C-64

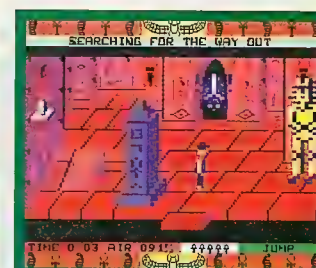
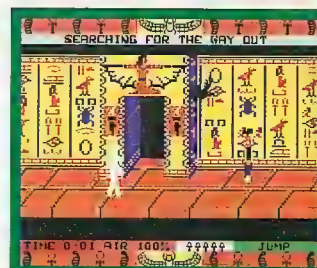
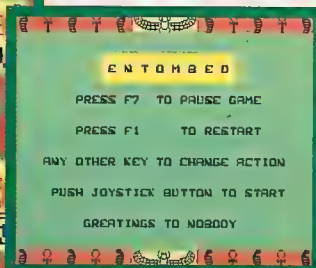


Tras los éxitos de STAFF OF KARNATH y ENTOMBED, la compañía de los hermanos Stamper decidió utilizar de nuevo la misma perspectiva, aunque en esta ocasión se trataba de un tipo de juego más cercano a las videoaventuras. El escenario elegido era un barco pirata, y como objetivo la obligación de liberar el alma de un capitán que todavía vagaba por sus bodegas. Gráficamente era excelente, con unos mapeados muy extensos y detallados, aunque el aspecto más destacable de juego era sin duda alguna la dificultad. Encontrar la utilidad de los más de veinte objetos que aparecían durante el juego era ya toda una heroicidad, pero más lo era el moverse por

las distintas estancias intentando evitar al numeroso grupo de enemigos que nos atacaban en cada momento. Para terminar, decir que nuestro protagonista podía saltar y utilizar la espada, aunque para esto último debía encontrar primero dicho objeto. Con BLACKWYCHE Ultimate logró un éxito importante, aunque ni mucho menos el que consiguió con su primera incursión en este campo. El siguiente paso prometía ser mucho mejor que todo lo visto anteriormente.



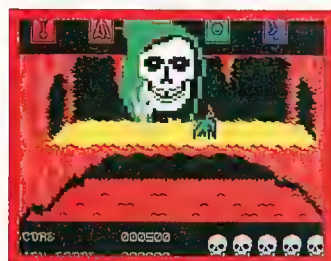




# ENTOMBED

• COMPAÑIA: Ultimate • PAIS: Reino Unido  
• AÑO: 1985 • SOPORTE: C-64

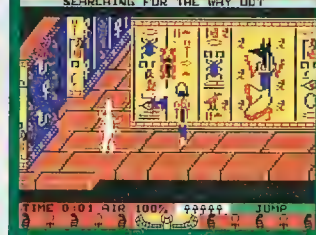
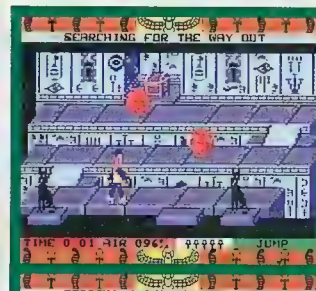
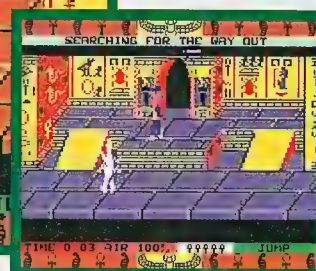
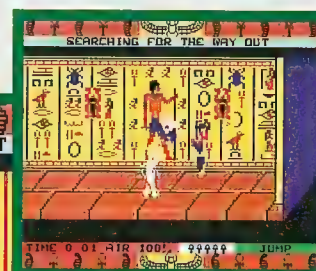
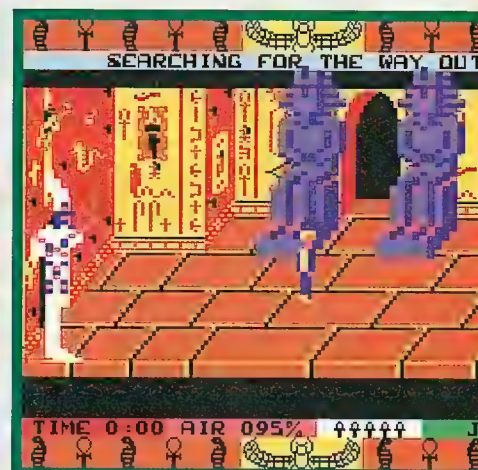
fue versionado tanto para *Commodore 64* como para *Spectrum* (e incluso para *Amstrad*), aunque ya al final, con títulos como GUNFRIGHT, NIGHTSHADE y otros se rompió por completo con dicha estrategia.



Cambiando de tercio, hoy os traemos a estas páginas tres de los cinco títulos que fueron la envidia de los no usuarios de *Commodore 64*. En ellos se varió la perspectiva isométrica, pasando de los tres ángulos de 120° de KNIGHT LORE a un ángulo de 90° y dos de 135°.

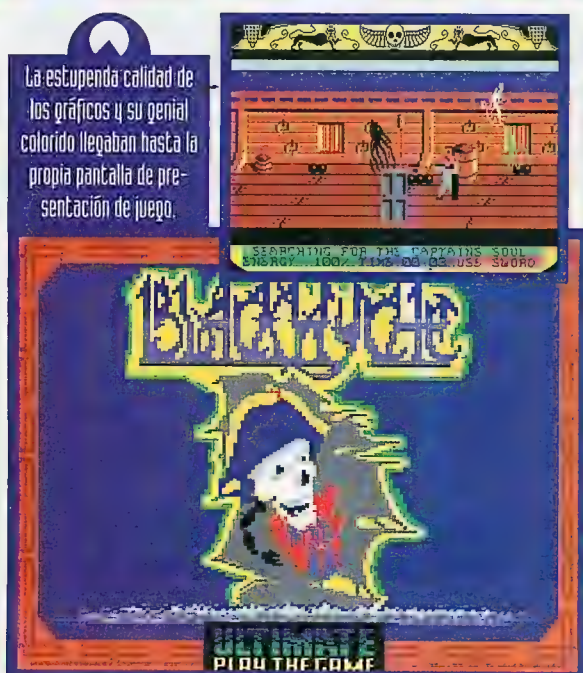
La diferencia visual era apreciable a pesar del grosor de los *pixels*, aunque gracias al colorido del *Commodore 64* se conseguían resultados excelentes. Por último decir que el primero en aparecer fue STAFF OF KARNATH allá por 1984, y que le siguieron en este orden ENTOMBED y BLACKWYCHE en 1985. El mes que viene volveremos para recordar los otros dos títulos que se nos quedan en el tintero: DRAGONSKULLE y OUTLAWS.

J.C.MAYERICK



El colorido de los gráficos, como se puede apreciar en las pantallas, era el aspecto más destacable de un juego genial.

ENTOMBED fue el segundo de los títulos para *Commodore 64* que *Ultimate* lanzó al mercado y que utilizaba este tipo de perspectiva. Es, junto a STAFF OF KARNATH, el título más carismático de la compañía en lo que a producción para el ordenador alemán se refiere. Lo más destacable de ENTOMBED eran los gráficos, y dentro de ellos el estupendo colorido, en los que quedaba sitio para imponentes *sprites* como los de la portentosa primera pantalla (con las dos efigies egipcias). El sistema de juego variaba en cierto modo, ya que en contra de lo que sucedía en STAFF OF KARNATH, el mapeado se componía de una gran número de habitaciones independientes en las que nuestro personaje debía llevar a cabo alguna misión. Aún así, no faltaban las clásicas estancias con el suave *scroll* horizontal que caracterizaba al *Commodore 64*. Esta segunda entrega de la saga dejó muy claro que el conocido dicho de «segunda partes nunca fueron buenas» no es aplicable a todos los casos, y menos cuando de por medio se encuentra una compañía con el carisma y el buen hacer de la británica *Ultimate*.



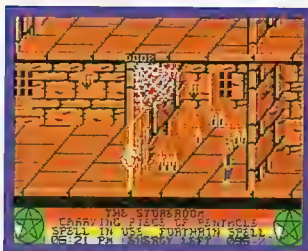
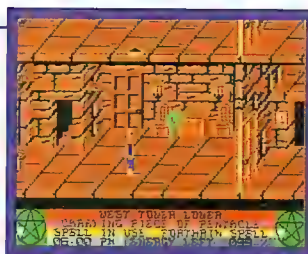




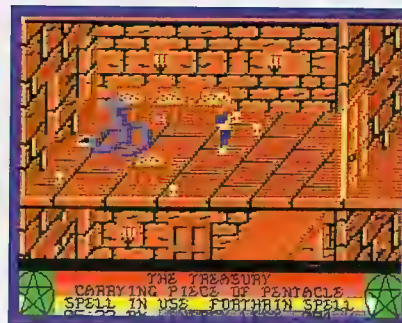
El primer gran título que la compañía **Ultimate** lanzó para **Commodore 64** (además de **SABRE WOLF**) fue este **STAFF OF KARNATH**.

Al igual que **KNIGHT LORE** o **ALIEN 8** en *Spectrum*, la utilización de un entorno pseudo-3D le permitía conseguir unos resultados gráficos inéditos por aquellos días. Esto, unido al excelente soporte para el manejo de *sprites* y *scrolls* de pantalla que el *hardware* del **Commodore 64** ponía a disposición de los programadores, se tradujo en la obra cumbre de un grupo de programación que se hacía llamar A.C.G.

# STAFF OF KARNATH



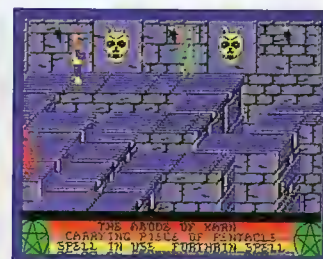
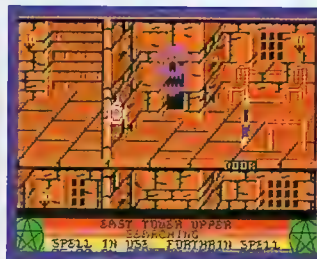
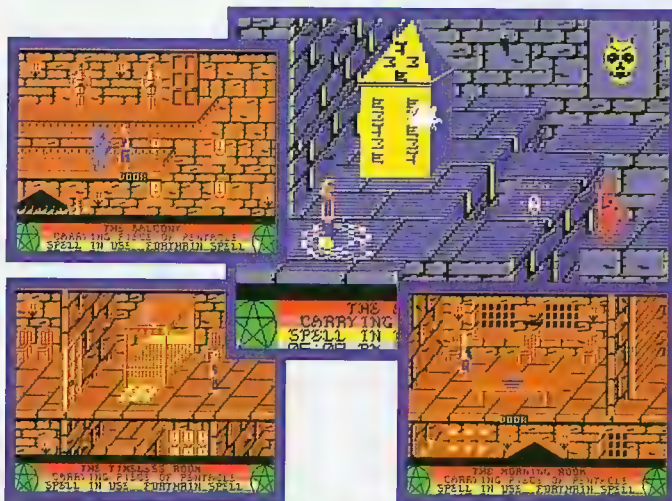
• COMPAÑÍA: Ultimate • PAÍS: Reino Unido  
• AÑO: 1984 • SOPORTE: C-64



(Ashby Computer Graphics) y que no eran otros que los propios hermanos Stamper y una portentosa fémina que se encargó del diseño de los gráficos.

Aun así, no os llevéis a engaño ya que esa firma no era más que el nombre del único equipo de programación de **Ultimate**. El juego lo tenía todo: gráficos, un movimiento fluido y una banda sonora excepcional que nos daba la bienvenida al aparecer la pantalla de presentación. Algunos fondos,

como los de las catacumbas, eran un derroche de colorido y originalidad. A este le siguieron tres títulos más del mismo



estilo, tras los que **Ultimate** comenzó su época de decadencia en los 8 bits, pasando posteriormente a formar **Rareware**, una compañía que pasaba a dedicarse única y exclusivamente a las consolas de la compañía japonesa **Nintendo**, que por aquellas fechas andaba inmersa en plena distribución de su consola de 8 bits. El resto de la historia ya la conocéis.





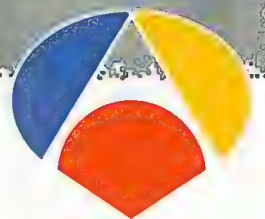


# Padre no hay más que uno.

**LOS LUNES**  
**MENUDO es mi PADRE**  
**A LAS 21:30 H.**

Un padre irrepitible en una serie excepcional. Así es el Fary. Así es MENUDO ES MI PADRE. Una telecomedia que está conquistando a las familias

de toda España. Heredando el éxito de series que sólo se ven en Antena 3. La historia de un taxista entrañable, divertido y muy familiar. Una mezcla de ternura y buen humor que lo tiene todo. Personajes de película, peripecias increíbles y un protagonista que es todo un padrazo. No lo olvides. Los lunes en Antena 3 MENUDO ES MI PADRE. No hay otra serie igual.



## Antena 3

**LA TELEVISIÓN QUE QUIERES**



**M**ientras muchos de vosotros tenéis un pie en vuestra casa y otro en la playa, aquí seguimos currando a 40 grados a la sombra con tal de solucionar vuestras dudas existenciales. Además de mandarme vuestras cartas, no vendría mal que también me obsequiarais con un helado, un ventilador o, mejor aún, un billete de avión a Canarias. Escribidme a: **SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. THE SCOPE.**

P  
R  
E  
G  
U  
N  
T  
A  
  
D  
E  
L  
M  
E  
S



**¿Qué precio tendrá Nintendo 64 cuando aterrice en España? Muchos de vosotros andáis a vueltas con el precio de la súper consola de Nintendo. Os voy a dar mi opinión. La bajada de precios de Saturn y PlayStation ha limitado mucho el margen de Nintendo 64. En las fechas en las que se ponga a la venta, posiblemente las máquinas de Sony y Sega rondarán las 30.000 pesetas, y Nintendo 64, a pesar de la mágica cifra de 199\$, creo que más bien rondará las cuarenta mil. Si sobrepasa esa cifra, puede ser un grave error. Lo único que salvaría esto puede ser la inclusión de MARIO 64 en el pack, detalle del que ya se han hecho eco algunas publicaciones internacionales. Más de 40.000 pelas, y sin juego, sería complicado, ya que por menos muchos tendrán a su disposición consolas parecidas en potencia y con un catálogo ya consolidado. Nintendo, confiamos en ti.**

## FUTURIBLES

**A**políneo The Scope, ¿qué tal te trata la vida y esos zánganos que tienes alrededor que se hacen llamar redactores? En fin, ahí van mis preguntas hacia tu sabia persona (tengo una SNES y la veterana Game Boy):

1) Además de una Game Boy más pequeña que Nintendo piensa sacar, ¿qué me puedes decir de la nueva portátil de Nintendo (la que es en color)? Y, sobre todo, ¿será compatible con Super Nintendo, Game Boy, las dos o ninguna?

2) Estoy pensando en comprar una PlayStation, pero ¿crees que en un par de años, cuando Sony trabaje en serio con PlayStation 2, dejará tirados a los usuarios de PlayStation normal? ¿Sacará Sony alguna «seta» para hacer compatible su máquina con una futura?

3) ¿Es cierto que Sega ha abandonado definitivamente y oficialmente la 32X?

4) Si Nintendo pone tanto empeño en no dar de baja Game Boy (que ya tiene sus años), ¿por qué no inventan cartuchos de 8 megas, chips para aumentar su velocidad, etc...? (No hablo de milagros como convertirla en color o en una Super Nes) En fin, gracias si contestas, y si no también.

José Alberto Torres, Madrid.

**G**racias por lo de apolíneo (¿?). 1) Lo único que sabemos es que se trata de un proyecto de Nintendo aún no muy claro que, según ciertos rumores, consiste en una portátil en color con un RISC de 32 bits y que será compatible con Super Nintendo, Virtual Boy y probablemente con Game Boy a través del Super Game Boy.

2) No pienses en futuribles y cómprate tu consola ya. ¿Para qué perder tiempo? Respecto a la «seta», me imagino que na-



die ha pensado en eso. Te creas demasiados problemas, además, ahora la PlayStation está relativamente barata.

3) Me temo que sí.

4) Pregúntaselo a Nintendo, pero yo que tú me conformaría con que siguiesen sacando juegos, que tal y como están las cosas, no es poco.

## DE MODA

**T**engo una Mega Drive, pero me encantan y me intereso más por otros videojuegos.

1) ¿Crees que la primera Neo Geo está ya pasada de moda?

2) ¿Hago bien en comprarme una Saturn en vez de comprarme una Neo Geo?

3) ¿Sobre qué fecha aproximada la consola Neo Geo empezará a sentirse mal y ca-





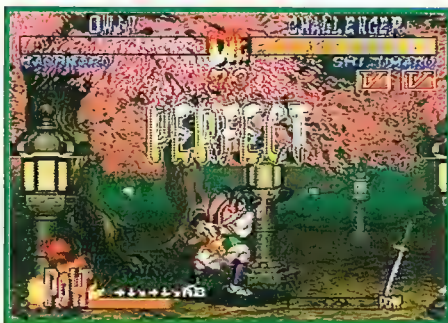
erá como una **Master System** o una **Nes**?

4) ¿Es verdad lo que dicen los rumores (más bien un defecto de la **Ultra 64**) que esta consola sólo va a tener juegos que están en **Nes**, **Game Boy** o **Super Nintendo**?

5) ¿Cuánto costará **Neo Geo** en estas Navidades que vienen? ¿Y la **Ultra**?

6) Por último, ¿**Mega Drive** va a pasarse de moda? ¿Dentro de cuánto tiempo? ¿Y **Jaguar** y **3DO**?

Antonio Guzmán López, Madrid



**H**aces muy bien. 1) Más que pasada de moda, tiene el *handicap* del elevado precio de los cartuchos, aunque si la compras ahora la sacarás barata. **Neo Geo** de CD ROM, en cambio, su problema es el lector, que es bastante lento y ralentiza mucho los tiempos de carga.

2) Por catálogo y perspectivas de futuro creo que sí.

3) Los rumores es que a **SNK** no le van demasiado bien las cosas, y que van a centrarse más en sus arcades que en las consolas. Supongo que nunca se abandonará, pero que no tiene las posibilidades de **PSX** y **Saturn** es un hecho actual comprobable.

4) Eso es totalmente falso. Tendrá adaptaciones, que no conversiones, de juegos famosos de otras consolas de la casa, y además juegos propios.

5) Calculo que unas treinta mil pelas. **Nintendo 64** (a ver sin nos olvidamos ya de lo de **Ultra**, aunque a mi me gustaba más ese nombre) no debería superar las cuarenta mil con juego incluido si es que quieren comerse algo.

6) Tarde o temprano sí. Ponle un año más al menos. Esas nunca llegaron a estar de moda, son como los trajes de **Agatha Ruiz de la Prada**, están ahí pero nadie confía en su utilidad.

## EL TERMOMETRO

### CALIENTE:

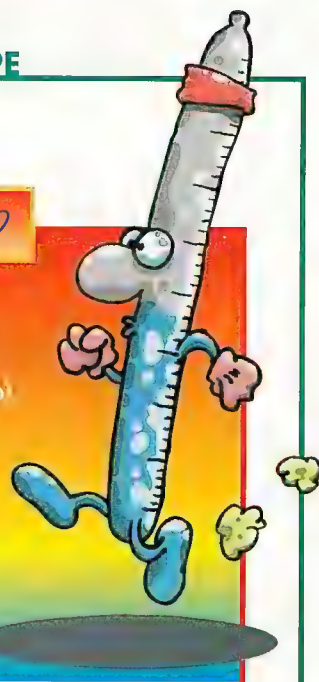
■ Las chicas de **Japanmania**, que respecto a la primera parte ha mejorado mucho (ya no tienen problemas de circulación ni heridas en el tobillo)

### TEMPLADO:

■ El **E3**, aunque es la feria más importante, ha bajado enteros respecto al año anterior

### FRIO:

■ La tardanza en llegar el **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** de **Mega Drive**.



## EL INTERESANTE

**H**ola **The Scope**, tengo una **SNES** y 4 preguntas muy interesantes:

1) ¿Cuántos personajes participan activamente en **SUPER MARIO RPG**?

2) Hace unos números, en la sección **Game Masters** nos enseñasteis un reportaje del **SECRET OF MANA 2**, ¿en qué número?

3) En el número 50 dijisteis que **TALES OF PHANTASIA** tenía 48 megas + B.B. ¿Qué significa B.B.?

4) Hace unos días le pedí a un amigo el número 48 de la revista para hacerme una fotocopia, pero no me la pude hacer porque el de la tienda me dijo que «pirateaban» las revistas, ¿qué opinas? Esto es todo amigos.

Sergio Gonzáles, Zaragoza

Interesantes, bueno, más bien curiosas. 1) Puedes llegar a controlar hasta cinco personajes, Mario, Bowser, la princesa y los desconocidos Mallow y Geko.

2) Fue en el número 42. Si la compraras todos los meses, que no es tan cara ¡cór-



cholis!, no tendrías esos problemas.

3) **Battery Backup**, es decir pila para almacenar partidas. Ya conoces el lenguaje de **The Elf**, es el **Valdano** del videojuego. Final bosses, ludico-artístico, espacio-tiempo y demás palabrejas son identificativas de su manera de escribir.

4) Opino que eres un poco rata. Si realmente te interesan los videojuegos intenta comprar cada mes una revista, preferentemente ésta, y además, deberías almacenarlas porque cuando pase el tiempo podrás conocer el pasado del videojuego sin tener que tragarte las **Retroviews**. Lo de las fotocopias, además de bajo, me parece bastante cutre. Por poco más de dos duros diarios tendrías tu revista cada mes sin tener que recurrir a fotocopiarlas que, además, es delito. Si sigues así pronto serás invitado del juez **Garzón**.







La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.  
Sólo para los más valientes.

# InterNECIO

Si tienes lo que hay  
que tener, no lo dudes  
un instante

**¡CONECTATE!**



**E**n estos momentos nuestra selección se encuentra, a pesar de Clemente, en vísperas del enfrentamiento contra los hijos de la Gran Bretaña. Sí, esa gentuza que va metiéndose con nosotros sólo por envidia porque no puede soportar que los tengamos más grandes y nos beneficiemos a sus chicas. Este mes mi odio no va dirigido ni a la competencia, ni a mis compañeros, ni a vosotros. Sólo espero que esos capullos se coman sus palabras y que con suerte nuestros chicos les lesionen para toda la vida. Convoco un concurso para que me mandéis los mejores chistes contra los ingleses gilipollas.

**SUPERGOLFO**

## UNA DE GAMBAS

### GAMBA DEL ORONDO Y VIEJO GORILA DE LUCAR

Este mes os presento una gamba cutre y birriosa de la foca silvestre De Lucar, que aunque no es nada del otro mundo, me vale para meterme un poco con este ser andrógino. Me la manda el gaditano y alitósico Carlos Gil de Montes, y me cuenta como el gordito taratortilla gafotín dice en la ficha del HEBEREKE'S PO-POITTO de hace un par de números que es de un sólo jugador y, abajo del todo, dice que lo mejor del juego es el modo de dos jugadores.

**SUPERGOLFO:** Desde que va camino de los 30 años, este virgen madrileño con conexiones almerfenses no da una. Además, como os dije hace unos números, se ha comprado una casa que quiere convertir en picadero. En este mes, el único que la ha usado he sido yo, y con su hermana leprosa. Incluso Nemesis se ha ido a retozar con Asikitanga. Seguro que cuando hizo la ficha y leyó lo de jugadores puso el número 1 pensando en las veces que había ligado en su vida (pagando, por supuesto), y recordó a aquella simpática anciana de 98 años que tanta teoría le enseñó. Ahora sigue en su empeño y esperando vuestras cartas. Hasta ahora ha recibido la friolera de 1 (la de la policía), y una postal de su anciana.

### GAMBA DEL ANTISEXO PUNISHER Y DEL JUNCAL GUI-YEN

Reconozco que, a pesar de estar gritando como un gorrino continuamente, este ser esférico cultivador de perlas en la meseta caucásica me cae bastante bien (mientras no me calga encima). Incluso diría que su sección AMIGAMANIA es una de las más brillantes de la revista. Pero eso no quita que sus indigestiones de carne de caballo le provoquen cometer alguna que otra gamba. En esta ocasión un anónimo cojitranco de Pontevedra me cuenta cómo en la review de PANZER DRAGON ZWEI, en los cuadros de las fases, en la tercera escribe «el árido desierto...», mientras que en las pantallas aparecen las imágenes de un bosque. Como no podía ser de otra manera, en la fase segunda pone «entre los frondosos árboles de este bosque...» y las imágenes representan un desierto. En fin, si vosotros estuvierais a régimen de alcachofas, trufas y judías pintas, y abstinencia crónica de relación con las chicas, probablemente tendríais los mismos erro-

res. A propósito, ya que nos referimos a este juego, no quiero dejar pasar el pequeño desliz que nuestro amigo y rutilante estrella come micrófonos de rodillas Gui-Yen, también conocido como Juncal por su bastón y la gorra escocesa, cometió en el programa que Asikitanga y The Punisher estuvieron. Al Christopher Reeve de la radio no se le ocurrió otra cosa que preguntar por el DRAGON BALL ZWEI. No cabe duda que las pastillas crecepelo que gasta este muchacho le están afectando. No dudo de que en breve se podrá dejar flequillo, pero si es a costa de sus células de memoria creo que lo prefiero calvete, que según su médico, es incluso más atractivo y sexy (lo que hay que oír). En fin Gui-Yen, espero que me mandes una fatalitie de «gorra» y que me vendas un cupón.

### NO, DE CHURRY COMBOLAS OTRA VEZ NO.

Pues sí amiguitos, no nos libramos de ellos. Nuevamente vuelven a atacarnos con nuevas gambas, muchas de ellas estrepitosas. Para este mes les dedicamos unas clases de lo que es un shoot'em-up, y de lo que es un beat'em-up. Seguro que para esa chusma indocumentada un shoot'em-up sólo puede ser un mata-marcianos, y por eso sus numerosos errores. Menos mal que mi amigo y quizá no tan homosexual Pablo Muñoz (te dejaste los calzoncillos en el Army), me pone mes a mes en aviso de sus errores. En la página 130 de su patética y vendida revista, en la plomiza sección Hobby Classics, en referencia al GUNSTAR HEROES, podemos leer: «injusticia cometida con este singular beat'em-up» y «es básicamente un beat'em-up en su concepción» (quien lo escribió si que es un beat'em-up, ya que seguramente lo parieron a tortazos). Por otra parte, en la página 127, en la bochornosa sección Arcade Show (también conocida como Arcada Chow) dicen: «consiste en un beat'em-up al estilo clásico». En este caso, además de la gamba, la construcción de la frase es penosa. Con un poco de suerte algún día se darán cuenta que shoot, en inglés, es disparar (sí, lo que hace J.C. Armani Charro por la espalda) y no marciano. PROBOTECTOR, por ejemplo, es un shoot'em-up y no un beat'em-up, aunque tenga scroll horizontal y el personajes vaya caminando. En fin, si queréis más clases pagad, aunque sabemos que estáis arruinados, tontorrones. El mes que viene una gorda.





J.A. P. EXPOSITO



PAQUI G.  
MARQUEZ



OLGA MEDINA

## CONSULTORIO interNECIO

### EL SALIDO NUMERO UNO.

Hola, pobres trabajadores, os escribo esta carta (junto con el dinero que cuesta el sello) para pedir os un favor que yo considero bastante grande. Me gustaría que me escribierais una carta con la dirección de la modelo japonesa Keiko Shiojara (para poder cartearme con ella escribiendo en inglés).  
P.D.: Tengo 19 años.

Iván Gómez Bodí, Silla.

En primer lugar debo decirte que las treinta miserables pesetas que me enviaste se las di a un pobre. Cómo puedes ser tan cerdo. Y digo esto no porque quieras sacarte un lígüe gratis por primera vez en tu vida, sino por el mal gusto que tienes. Con lo ricos que están las españolas tienes que encapricharte con un engendro oriental. En fin, habrá que verte la jeta para comprender lo desesperado que debes estar. La dirección de esta chica no la tengo (me fui del hotel antes de que se despertara), pero a cambio estoy dispuesto a darte la de Carlos Ulloa, el melenas de Game 40, que aunque no es tan resultón, tiene mejor tipo y tira más. Además, la otra noche su novia me dijo que a oscuras no es tan feo a pesar de roncar y soltar flemas tricolores. En caso de crisis, The Punisher te puede borrar el cero a cambio de un disquette de Amiga, eso sí, formateado. Cuando hay hambre todo vale. Bueno tío, te imagino en tus noches lascivas frotándote con las páginas de la revista, como un jabalí en celo. En fin, deprimente, vete a la clínica Barragán, o a Lourdes, quizá soluciones tus problemas. ¿Te has planteado el cambio de sexo? A tu padre le fue bien...

### LA TABERNERA DEL PUERTO, UN GAY-UMBOS CATALAN.

Hola SUPERGOLFO, soy un chico-chica de 18 añitos. Desde la primera vez que vi tu sección me turbo cada noche y me sigo preguntando cada hora por qué te avergüenzas de mí y de lo que hubo entre nosotros dos. Ahora me gustaría que respondieras a las preguntas que aquella noche no quisiste responder.  
1) ¿Por qué no te quisiste enrollar conmigo? ¿Porque tenías miedo de que se esparcieran tus granos de pus?  
2) ¿Por qué tenías miedo de hacer el amor conmigo?

¿Es que era la primera vez? ¿Por qué tenías envidia del aparato de mi caniche?

3) ¿Por qué decidiste romper nuestro amor? ¿Porque no tenían globos de peseta en la tienda de chucherías?

4) ¿Es verdad que tu padre tiene el ojeté más grande que la boca del metro?

5) ¿Por qué no me dijiste que cuando naciste tus padres te quisieron volver a meter en el feto?

6) Perdona que me meta en tu vida, ¿pero por qué si siguen estrujando leche en polvo de las vacas locas?

P.D.: Quiero que los lectores sepan lo que hubo entre nosotros. Te quiero cariño. Se despide tu amigo-ga que te quiere y siempre te querra. Mua, mua, mua. Te volveré a escribir.

Un subnormal en grado 7, Barcelona

Lamento desilusionarte, pero dudo mucho que tú y yo mantuvieramos un escarceo amoroso, al menos en esta vida. Quizá te confundes con ese torrido romance veraniego a tres bandas que tuviste con The Scope y Asikitanga, dando rienda suelta a vuestros más bajos instintos y poniendo en práctica los más depravados juegos amorosos, como jugar semidesnudos a los tres mosqueteros, con Asikitanga interpretando el papel de Milady y tú el de espada. Yo por mi parte, prefiero compartir mi intimidad con una mujer, mas que nada por aquello de no tener que compartir las cuchillas de afeitar y no tener que preocuparme cada vez que recojo la pastilla de jabón. En cuanto a eso de que eres chico-chica, francamente no me escandaliza. Tres años trabajando con Tomás, nuestro director de arte, me ha curado ante todo tipo de ambigüedad sexual y mariposeo constante. Ahora vamos con tus preguntas, flor de lys:

1) No quería tener problemas con De Lúcar, gran compañero mío, y en aquel tiempo protector y amante tuyo. Como dijo Sócrates: «La amistad está por encima de un bújero». Por otra parte yo no tengo granos de pus. Te debiste confundir con tu padre, que cada vez que llegaba borracho se pasaba por La Ostra Azul y retozaba con Juana La Leprosa (era la más barata) y se le quedaban restos de su piel pegados.

2) No me das miedo, sino asco. La primera vez que me lo proponía un mandril castrado. El que debe te-

nerte miedo es el caniche, cada vez que te pones jugetón con él. Ya le gustaría a tu padre tener la salud de tu caniche, ¿o es que jamás te has preguntado la extraña relación entre tu oscuro color de piel y el hecho de tener un mayordomo llamado Sam?

3) Tu obsesión conmigo empieza a ser enfermiza. Entérate de una vez. A mí me gustan las mujeres, y no todas. Lo que hagan otros redactores de esta revista no es cosa mía. Quizá si probaras con The Punisher... el pobre está tan desesperado, que con tal de no pagar, se lo haría con cualquiera. Aunque creo que contigo ni jarto de vino.

4) No lo sé. A diferencia de ti, jamás he tenido la necesidad de observar el culo de mi padre. Quizá de ahí vienen todos tus males. De un cariño mal entendido por parte de tu padre, y en especial de ese amigo suyo, con el que interpretabas la balada de la trompeta.

5) A mí al menos no me intentaron meter en un saco, como te pasó a ti. Al hacer eras tan feo que el médico te dio los cachetes en la cara, al confundirla con el culo. De hecho, no sabían si te habían parido o cagado.

6) Otra pregunta mejor... ¿Por qué se empeñan en dar una educación a un asno de tu calaña, cuando lo más que lograrás ser en tu vida es chica de alterne en la galería cinco de la cárcel de Carabanchel? Al menos lograrás amenizarles el cuarto de hora correspondiente con tus paridas.

En fin inglés, como puedes ver no he puesto el nombre de tu remite, porque probablemente será de alguien honrado que odies (no me extrañaría que fuera el de tu chulo, que está harto de ver que no te comes ni las uñas). Me parece triste que pases el tiempo escribiendo esas majaderías cuando debieras estar más pendiente de aprobar el examen de acceso a parvulitos. Que sepas que he dedícido incluirte en mis páginas como ejemplo de lo que no se debe hacer. Deseándote lo mejor (como por ejemplo que te ponga una mercería un diputado del CDS), se despide de ti SUPERGOLFO. Adiós, reina de los mares.

### DE SUPERGOLFO A TODOS VOSOTROS, NECIOS.

He percibido cierta indignación entre algunos lectores por mi forma de responder a cartas, incluso las serias. Si sois tan zoquetes que no entendéis el espíritu sarcástico de esta sección, ¡escribid a AMIGAMANIA!





# Los MAMAS de

Por fin nos estamos acercando al final. Las Montañas Azules se convertirán en una buena prueba para



comprobar vuestra destreza con Rayman. ... Precipicios, bolas de lava y monstruos duros como la roca. También incluimos Picture City.

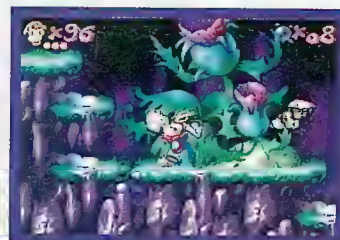
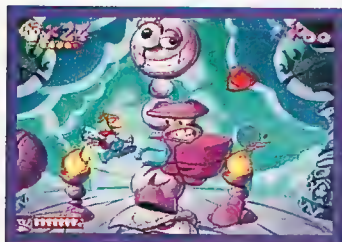
## 3. Blue Mountains

### Twilight Gulch



#### NIVEL 1

Ignora el primer gancho que encuentres y avanza hasta encontrar el puño dorado que te permitirá lanzar el puñetazo más lejos. Vuelve al icono donde comenzaste el nivel y salta hacia la izquierda. Pasando el monstruo de piedra hallarás un caja, y en la parte superior otra más. En la zona con bolas azules en forma de flecha, después de la tercera plataforma pequeña, salta al vacío para encontrar más bolitas azules y una caja en el extremo derecho del nivel.





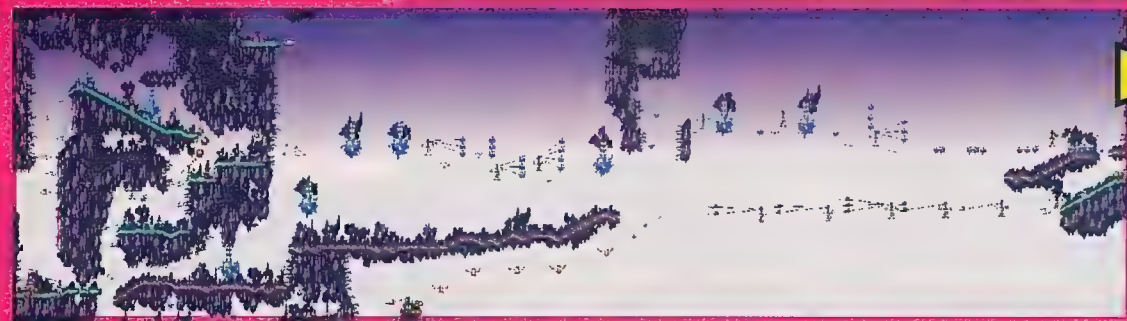
## NIVEL 2

Las rocas que halles en tu camino puedes romperlas o saltar por encima suyo. Después de pasar por el pasillo estrecho aparecerá Mr. Stone. Corre esquivando rocas para que no te atrape y alcanza el final del nivel.



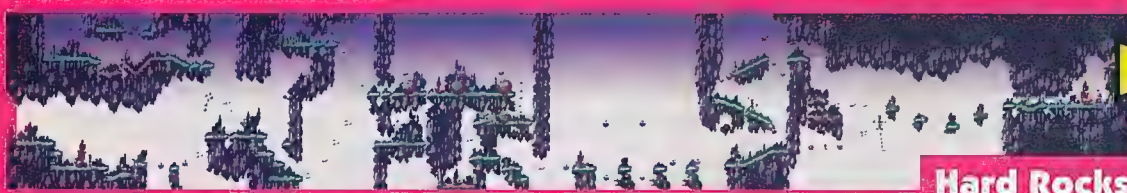
## NIVEL 3

Al comenzar súbete en la nube de la izquierda para encontrar cinco puntos de energía. Al volver al inicio no te subas en la nube transportadora y salta al vacío. Hay una pequeña cavidad que te llevará hasta una jaula de electoons.



## NIVEL 4

Después de la segunda plataforma, tras las cinco nubes, asciende a la izquierda. Con el puño rompe la jaula.



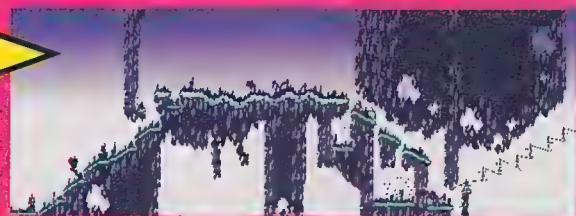
Hard Rocks

## NIVEL 5

Cuando alcances la parte superior del nivel lánzate por el hueco. Mata a los monstruos de roca y coge el power-up de energía. Aparecerán unas nubes que conducen hacia otra de las jaulas ocultas.

## NIVEL 9

Después de las plataformas nevadas, por el segundo hueco se encuentra un mago para acceder a un nivel de bonus. Ahora desciende por el resquicio que hay a la izquierda para hallar otra caja.



Mr. Stone's Peaks

## NIVEL 6

Rompe la roca que hay junto a la casa para liberar la guitarra del músico. Este te dará un nuevo poder para utilizar el pelo-helicóptero.

## NIVEL 7

Aquí tendrás que cortar las cuerdas con el pelo-helicóptero. Ya en el suelo, antes de ir a la salida, asciende por el hueco para liberar a electoons.

## NIVEL 8

Nada más pasar la primera etapa del agua, avanza hacia la izquierda y saltando de nube en nube encontrarás una caja.

Mr. Stone's Peaks



Hard Rocks





# Picture City

## Eraser Plains



### NIVEL 1

Golpea al ying-yang, y saltando accede a la plataforma superior. A la derecha hay una caja. Al llegar al fotógrafo salta entre los dos lapiceros de arriba. Podrás volar indefinidamente. Avanza hacia la derecha, y encontrarás un hueco entre las plataformas superiores. Sigue hacia adelante hasta encontrar un grupo de bolas de ying-yang, salta y consigue el puño dorado. Entonces aparecerá una jaula. Para llegar hasta ella retorna al hueco que encontraste encima de los lapiceros y sube por él volando.



### NIVEL 2

En el final de esta fase, golpea los ying-yang con pinchos para conseguir una vida extra.



### NIVEL 3

Para liberar a los electoons de la primera caja protegida por pinchos, haz lo siguiente. Aumenta de tamaño y sitúate en la plataforma móvil de la derecha. Desde ahí salta a la goma para lanzar el puño al ying-yang que hay a la izquierda. Vuelve hacia la izquierda y cuando te coloques en la goma trampolín, la bola estará allí. Te permitirá saltar más alto para golpear a la jaula.

## Pencil Pentathlon



### NIVEL 5

En el segundo grupo de plumas, tírate entre las dos últimas y cógete del gancho. Salta sobre la plataforma flotante y quédate sobre las gomas trampolín. Con la ayuda del ying yang podrás acceder a la siguiente plataforma. Continúa avanzando hacia la derecha hasta alcanzar el final del nivel.



### NIVEL 4



Te hallas en la guarida de Space Mama. Para derrotarla, salta encima de los cuchillos y atízale fuerte cuando se encuentre danzando en el aire.





## NIVEL 6

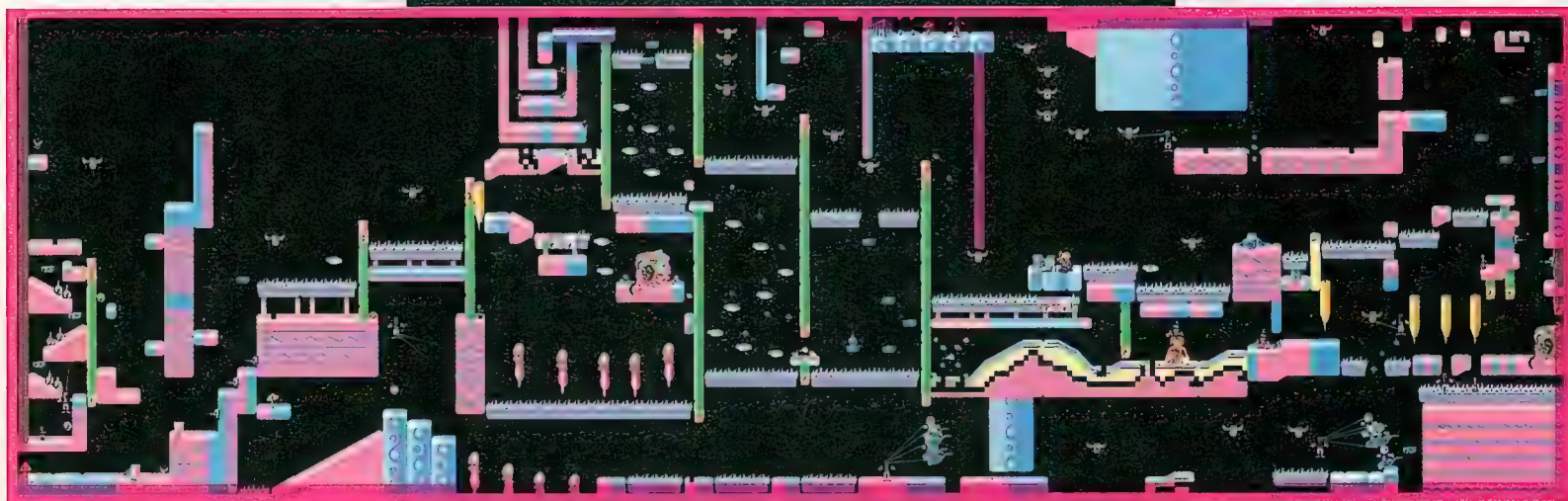
Utiliza el pelo-helicóptero para superar los pinchos del techo. Salta sobre la salida y hallarás una caja.



## NIVEL 7

Siguiendo las bolas azules, encontrarás una jaula en las gomas trampolín inferiores. ≠

# Space Mama's Crater



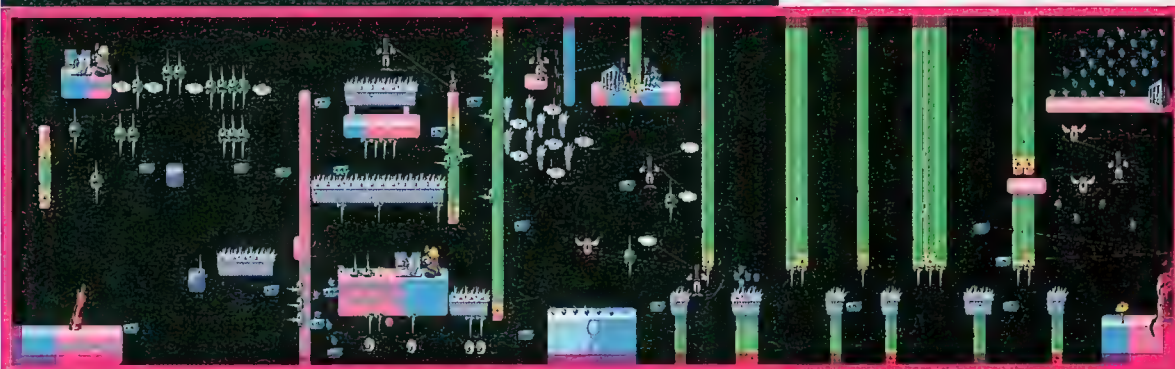
## NIVEL 11



De nuevo te enfrentas a la vieja y gorda Space Mama. Ha cambiado su atuendo de Walkiria por un traje espacial, y va armada con un rodillo de considerables dimensiones. Esquiva sus golpes y atízale cuando esté saltando. Sólo podrás darle un golpe por cada uno de sus ataques. Después, destroza la lavadora mientras esquivas los rayos láser y vuelve a repetir el mismo patrón del principio. Accederás a una nueva zona del mapeado del juego.

## NIVEL 8

En el extremo derecho del nivel hay una caja protegida por ying yangs. Cuélgate del gancho y golpea las bolas, te vuelves a colgar del gancho, y así hasta que la jaula quede libre. Hay dos salidas en el nivel, en la superior, saltando encima de ella aparecerá una nueva jaula.



## NIVEL 9

Tras pasar junto al mago, avanza hacia la derecha hasta encontrar un camino sin salida. Una vida extra te estará esperando al otro lado. Vuelve sobre tus pasos y salta al agujero para encontrar una jaula protegida por dos cazadores. Una vez hayas pasado al fotógrafo podrás contemplar otra caja que se encuentra fuera de tu alcance. Si continúas andando llegarás hasta una colina en forma de uve. Apróvechala para coger velocidad y saltar desde el extremo. Ahora podrás liberar a los electoons.

## NIVEL 10

Esquiva todos los obstáculos que halles en tu camino. Salta sobre el cartel de salida y en el bote de tinta. Una plataforma te llevará hasta una jaula.



# SUPER

# JUEGOS

POR R.DREAMER

Seguramente muchos de vosotros os encontraréis agotados por los calurosos días del verano y, los más afortunados, disfrutando de unas merecidas vacaciones en las concurridas playas de nuestra España. Mientras tanto, los sufridos chicos de **SUPER JUEGOS** os preparamos un nuevo número lleno de novedades, reviews, los improperios del Supergolfo y, cómo no, los mejores trucos para que le saquéis el máximo partido a vuestros juegos.

**S** ATURN

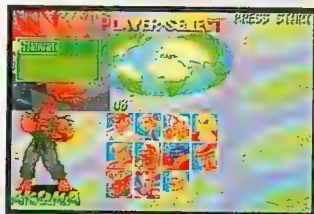


• • PERSONAJES

OCULTOS • •

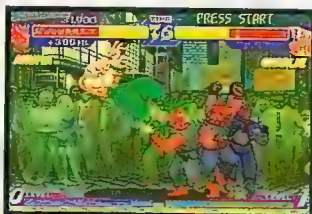
## AKUMA

Tal y como ocurría en la versión original, la entrega para *Saturn* también tiene tres personajes ocultos que pueden ser seleccionados por los jugadores siguiendo las instrucciones que os damos a continuación. En primer lugar dirígete a la pantalla de selección de personajes. Sitúate en la casilla con la interrogante y mantén apretado L mientras pulsas, ATRAS, ATRAS, ABAJO ABAJO, ATRAS, ABAJO ABAJO, y entonces pre-

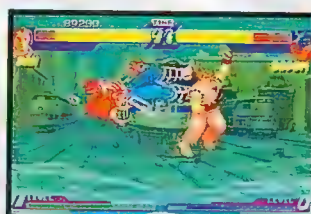


*Tienes la oportunidad de manejar a uno de tus personajes favoritos.*

siona X, e Y simultáneamente. Si lo has hecho correctamente, Akuma aparecerá en la pantalla preparado para la lucha.



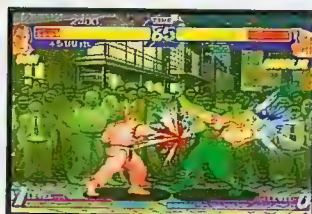
## DAN



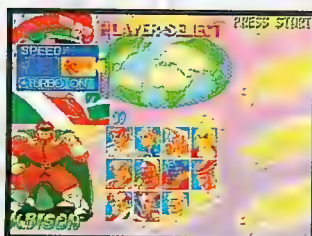
*Aunque sin el carisma de sus compañeros, te hará vivir grandes momentos.*

Dan también forma parte del trío de personajes ocultos. Para poder escogerle, acude a la pantalla de selección de luchadores. Co-

lócate en la casilla con la interrogante y mantén pulsado L. Ahora ejecuta la siguiente combinación: ATRAS, ATRAS, ATRAS, ABAJO, ABAJO, ABAJO. Entonces pulsa X e Y a la vez. Aunque sus ataques son más bien de medio y corto alcance, con una buena defensa obtendrás resultados inmejorables. No olvides echar un vistazo al cuadro de Bison. Incluimos el truco para obtener la modalidad de **Dramatic Battle**.



## BISON



Para sacar a Bison de su escondrijo repite los mismos pasos que con sus compañeros de aventuras, pero introduciendo la siguiente combinación. Mientras mantienes apretados L y R, pulsa Y, X, A, B, Y. Bison abandonará el anonimato. Si empezáis una partida para dos jugadores

en *Arcade mode*. Situaos sobre Ryu y Ken y mantened apretado L en los dos mandos para pulsar arriba dos veces. Soltáis L y pulsáis arriba dos veces. Ahora el jugador 1 mantiene pulsado X y el 2 Z hasta que comience el juego. Habréis entrado en la modalidad **Dramatic Battle**.



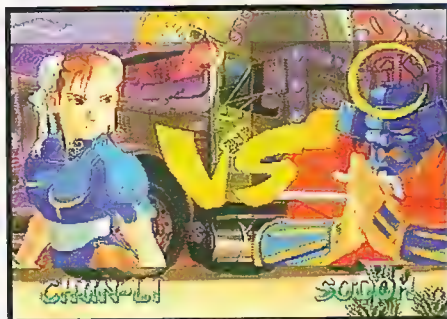
*Bison al pie del cañón, como siempre.*



# STREET FIGHTER ALPHA 2

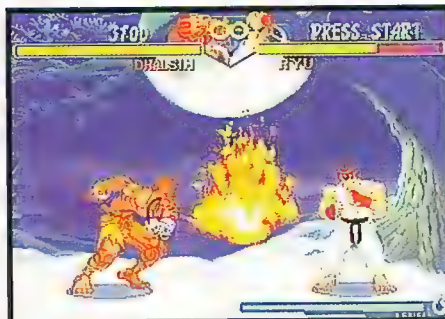
**SATURN**

## CHUN-LI



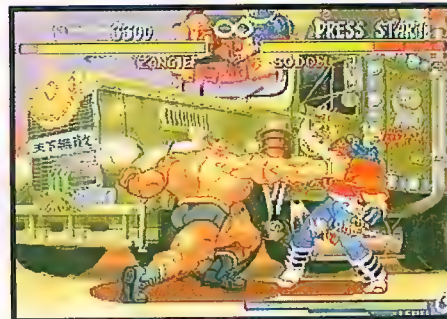
Con el cursor sobre Chun-Li, aprieta START durante unos 5 segundos, entonces pulsa cualquier botón de puño o patada y ya tendrás bajo tu poder a Chun-Li de STREET FIGHTER SUPER TURBO.

## DHALSIM



En la pantalla de selección, pulsa START sobre Dhalsim y suéltalo. Ahora, haz el siguiente recorrido: ZANGIEF, SAGAT, NASH y vuelve a Dhalsim. Aprieta START y pulsa cualquier botón.

## ZANGIEF

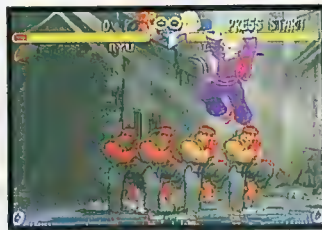


Con el cursor en Zangief pulsa START y suéltalo y muévete a SAGAT, SODOM, ROSE, BIRDIE, NASH, DHALSIM, RYU, ADON, CHUN-LI, GUY, KEN y Zangief. Con START pulsado aprieta un botón.

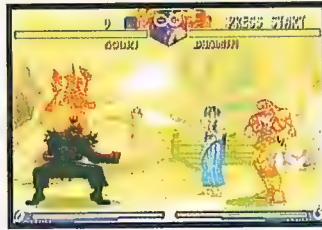
## EVIL RYU



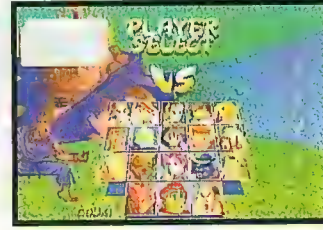
Pulsa START, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA. Aprieta START y cualquier botón y ya tienes a Evil Ryu.



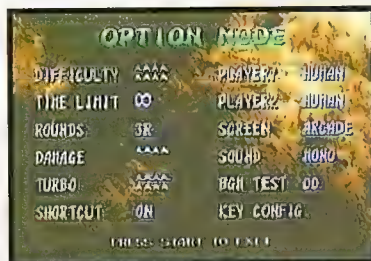
## SHIN GOUKI



Pulsa START, ABAJO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO. Aprieta START y cualquier botón.



## • • MODO SENCILLO DE ESCOGER A LOS PERSONAJES • •



Una vez introducido el código de cualquier luchador oculto puedes seleccionarlo fácilmente en el modo arcade. Acude a opciones y activa la opción *Short-cut*. Ahora bastará con que selecciones a uno de los personajes secretos situándote sobre su nombre y manteniendo pulsado START. Notarás que el color del nombre se vuelve verde. Pero recuerda que tienes que grabar antes el truco, porque sino no funciona.



# CRASH BANDICOOT

**PLAYSTATION**

Introduciendo este código en la pantalla de *passwords* obtendrás todas las gemas, todas las llaves y el 100% del

juego. Además tendrás acceso a un nuevo final sin tener que enfrentarte con el Dr. Neo Cortex.



SUPER

# TRUCOS

## FINAL DOOM

PLAYSTATION

### • • INMUNIDAD Y ARMAS • •

El último capítulo de DOOM para *PlayStation* también atesora una serie de códigos que harán olvidar las dificultades a todos aquellos que aún tienen algún problemita que otro con el juego. La cosa es muy fácil, comienza una partida, pulsa START y una vez pausado el juego introduce las siguientes secuencias:



**TODO EL MAPA:** TRIANGULO, TRIANGULO, L2, L2, R2, R1, CUADRADO

**EL MAPA DE OBJETOS:** TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2 R2, R1, CIRCULO

**GOD MODE:** ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO

**FREE STUFF:** X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA

**WARP:** DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIANGULO, L1, CIRCULO, X

**RAYOS X:** L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIANGULO, X, DERECHA



## DBZ THE LEGEND

SATURN

### • • 35 PERSONAJES EN SP MODE • •

Normalmente si quieres acceder al modo SP tienes que terminarte el juego en la modalidad *Z Campaign*. Pero, como sucede a veces, hay un modo más sencillo de conseguirlo. Simplemente pulsa y mantén apretados X, Y, Z y START en la pantalla de presentación. Una vez en *SP Mode* podrás acceder entre un total de



# TRUCOS del LECTOR

## TIME COMMANDO

PLAYSTATION

En el número anterior de SUPER JUEGOS os dábamos una relación de claves para TIME COMMANDO, pero faltaban los correspondientes a los dos últimos niveles. Juan Luis Gonzalez, de Madrid, ha sido tan amable de enviarnos estos dos succulentos passwords.

JUAN LUIS GONZALEZ (MADRID)

**THE FUTURE:** NDWMHGEC  
**BEYOND TIME:** XEMJBDFS



Enviad vuestros trucos a:  
SUPER JUEGOS,  
C/. O'DONNELL, 12.  
28009 MADRID,  
indicando en una  
esquina del sobre:  
R. DREAMER



# DESCENT

## PLAYSTATION

### • • TODOS LOS NIVELES E INMUNIDAD • •

La conversión de este título cuenta con jugosos trucos. Comienza una partida y busca un lugar seguro para introducir este código: Triángulo, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X. Conseguirás 10 vidas, todas las armas, las

llaves y acceso a todos los niveles del juego. Para recorrer los pasillos a la velocidad del rayo pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X. Si quieres ser inmune a los ataques enemigos bastará con pulsar Cuadrado, Trián-

gulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X. Como curiosidad, probad esta combinación, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X y, por último, Triángulo.



# TOSHINDEN REMIX

## SATURN

### • • CAMARAS • •

Aquí tienes un truco que te permitirá obtener diferentes ángulos de cámara tal y como ocurría en la versión de *PlayStation*. Durante un combate pausa el juego. Una vez dentro de las opciones, elige cualquiera menos Exit y pulsa



L. Mientras mantienes apretado L mueve el cursor a Exit y pulsa R. El juego continuará pausado, pero ahora puedes controlar el ángulo de la cá-

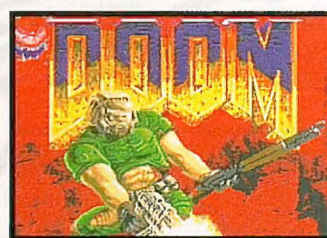


mara a tu antojo. Con L, R, el pad direccional, y con Z e Y para el zoom. Como puedes observar, ya no hay tantas diferencias con la versión PSX.

# D O O M

## SUPER NINTENDO

### • • ARMAS • •



No se trata de un truco en sí, ya que la versión para *Super Nintendo* no cuenta con las ventajas que hallábamos en las versiones para *PC* o *PlayStation*. Es más bien un fallo de

programación que podrá ser aprovechado por los jugadores. En primer lugar tienes que encontrar una sierra mecánica. Una vez la tengas en tu poder selecciona otro arma y dispara hasta que se termine la munición. Entonces obtendrás un arma nueva como el cañón de plasma.



Gracias a este bug, podrás obtener armas que no se encuentran disponibles en algunos niveles del juego.



SUPER

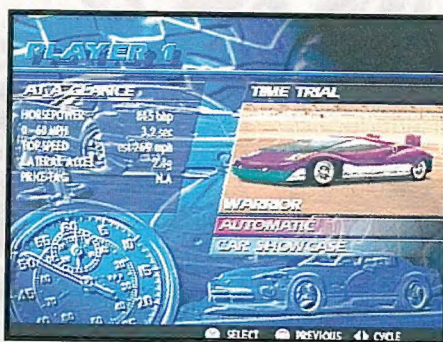
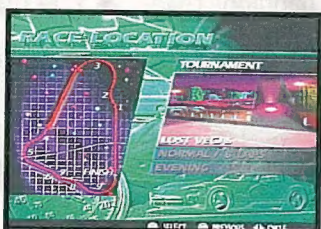
TRUCOS

# THE NEED FOR SPEED

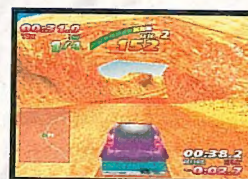
PLAYSTATION

## • • CIRCUITOS Y COCHE OCULTOS • •

Una vez dentro del juego ve-te a la modalidad TOURNAMENT y selecciona la opción para meter un PASSWORD. Una vez aquí introduce TSYBNS. Ahora, cuando vayas a seleccionar el circuito, presiona L1, R1, L2 y R2 simultáneamente. Desert Springs se convertirá en Oasis Springs. Lost Vegas aparecerá entre Vertigo Falls y City. Si haces lo mismo al seleccionar un coche encontrarás un nuevo modelo.



Apretando L1, L2, R1 y R2 al seleccionar un coche aparecerá un nuevo modelo llamado WARRIOR. Alcanza velocidades de vértigo.



Dos circuitos nuevos para disfrutar al volante.



# DARIUS

SATURN

## • • AUTOFIRE • •

Este shoot'em-up para los 32 bits de Sega se las trae. Si quieres una pequeña ayuda extra y no tener que estar pulsando continuamente el botón del disparo, haz lo si-

guiente. En la pantalla de Start/Options mantén pulsado X y pulsa Z, C, L, B, IZQUIERDA, R y L. Esto le dará a tu nave la opción de conseguir un disparo rápido.



Introduce la secuencia en esta pantalla para conseguir el truco.



Ahora sólo tendrás que preocuparte de esquivar los disparos enemigos.

# JUMPING FLASH

PLAYSTATION

## • • ELEGIR NIVEL • •



En la pantalla de presentación con las opciones, introduce, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, X, X, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO.

LO. Comienza a jugar y comprobarás que puedes deambular libremente por todo el juego. Incluso hasta enfrentarte con el misterioso jefe final de este título.



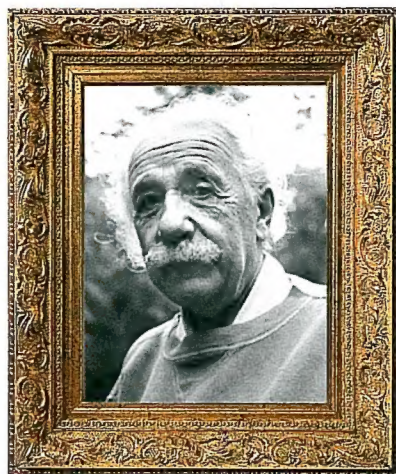
Ejecuta la combinación en esta pantalla y tendrás acceso a todo el juego.



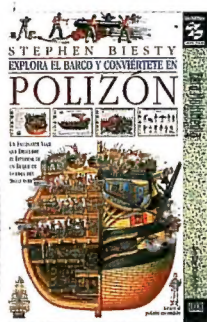
Ya no hay problemas que os impidan disfrutar con JUMPING FLASH.



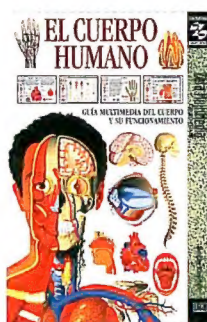
Albert Einstein lo hubiera tenido más fácil  
con Zeta Multimedia



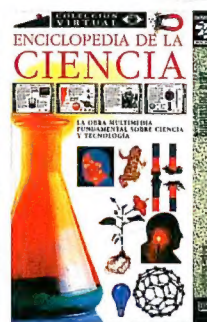
WINDOWS / MAC



WINDOWS



WINDOWS / MAC

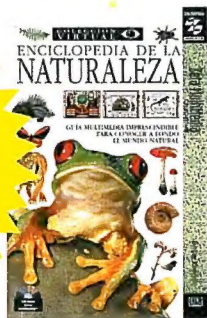


WINDOWS / MAC



WINDOWS / MAC

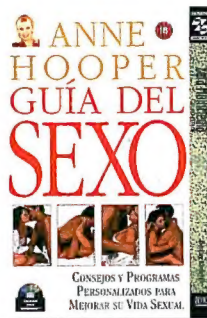
**¡NOVEDAD!**  
unos CD-ROM  
que no te puedes  
perder  
**¡COLECCIONALOS!**



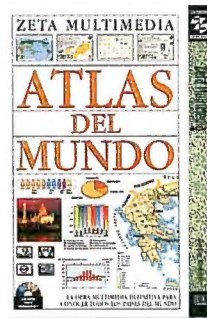
WINDOWS  
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS  
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS



WINDOWS

**Próximamente  
a la venta**  
GUÍA DEL SEXO  
ATLAS DEL MUNDO

 **Zeta MultiMedia**  
GRUPO ZETA

**CONSULTE NUESTRO WEB  
EN INTERNET:**  
<http://www.zetamultimedia.com>

*Para descubrir, conocer, aprender... ¡¡ y divertirse !!*

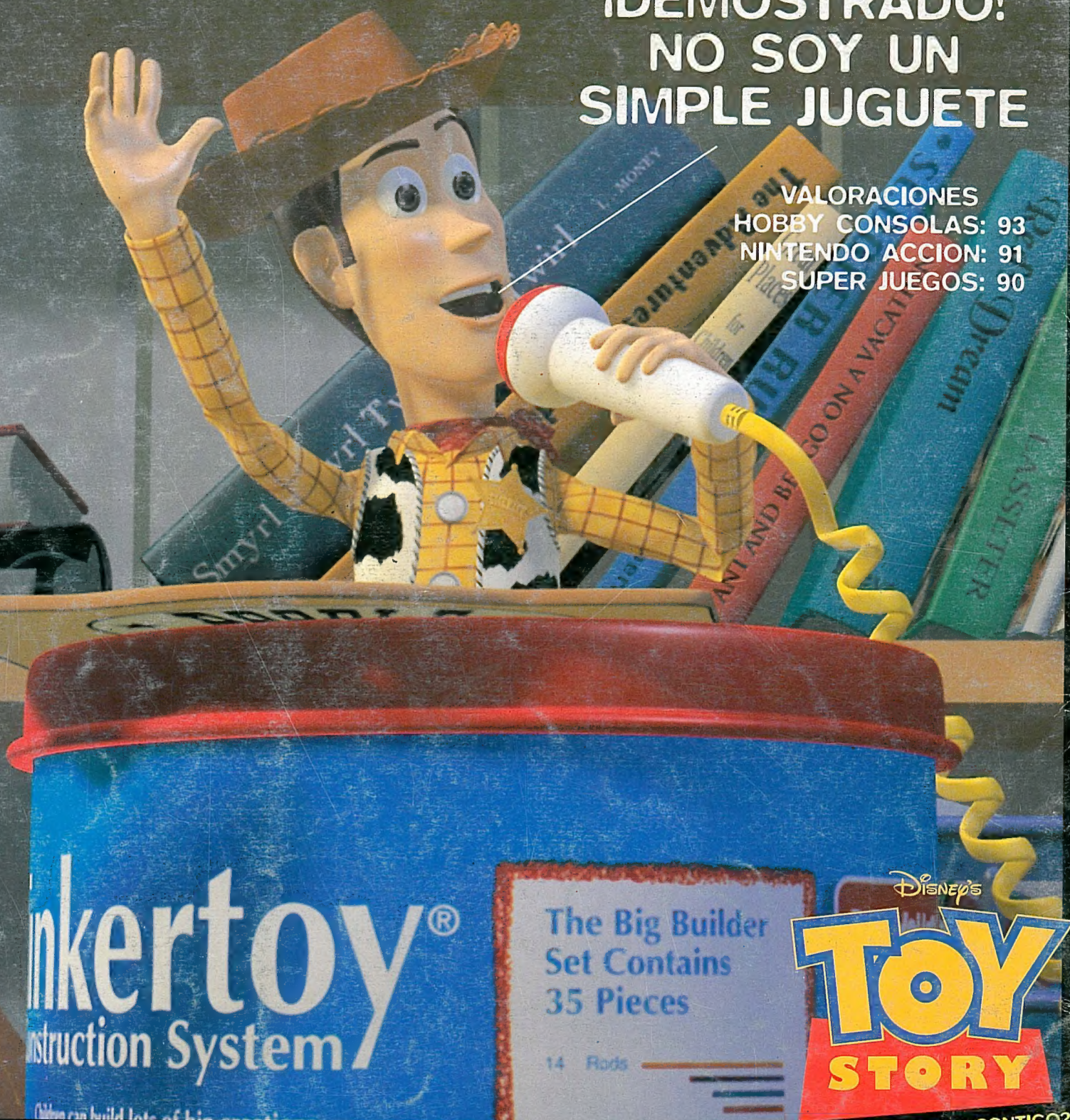
**El Corte Inglés**

y Tiendas **El Corte Inglés**



# ¡DEMOSTRADO! NO SOY UN SIMPLE JUGUETE

VALORACIONES  
HOBBY CONSOLAS: 93  
NINTENDO ACCION: 91  
SUPER JUEGOS: 90



Disney's  
**TOY STORY**

¿JUEGAS O JUEGAN CONTIGO?



© Disney



**Nintendo**

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

**Nintendo**

Nintendo España S.A.  
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid